časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny

4/1994

Dech draka

17 Kč

John Morressy
Nepostradatelný malý princ

Květ smrti

DrD -
Pravidla pro pokročilé 1.3

OBSAH

Uvod 2

Dračí knihovnička
John Morressy
Nepostradatelný malý princ 3
Jana Rečková
Princezny nejsou nevinné 16

Z hlubin času
Jiří Pilch
Keltové - stručný nástin historie, společnosti a mythologie 47

Teorie
Vladimír Chvátil
Světy her na hrdiny 52

Recenze
Terry Pratchet: Čaroprávnost 55
J. Dever: Království děsu 55

Dračí doupě
Martin Klíma
Změny pravidel pro pokročilé 57

Různé
Soutěž 63
Anketa 64

Vážení přátelé!

Sešel se měsíc s měsícem a je tady další číslo našeho časopisu. Pro studenty konec prázdnin, pro přírodu konec léta a pro fany první český **BOHEMIACON**. Samozřejmě se zůčastníme a těm, kteří do Ústí z nejrůznějších důvodů nedorazí, přinese náš časopis alespoň zevrubnou reportáž.

A co vás čeká v tomto čísle? Nová povídka o Kedrigernovi z pera u nás již dobře známeho spisovatele Johna Morressyho, velké tažení Květ smrti pro ctitele Dračího doupěte a něco, co vám ušetří peníze - kompletní změny v Pravidlech pro pokročilé 1.3 (Průvodce hrou). Tyto texty zaplňují velkou část časopisu a proto se vám může zdát nabídka obsahu poněkud chudší. Ale povídky jsou čím dále delší, jeskyně rozlehlejší a my už pomalu začínáme uvažovat o rozšíření časopisu (bohužel by to znamenalo i zvýšení ceny). Co vy na to?

Ostudu nám zatím dělají naši mladí spisovatelé, vždyť do naší soutěže zatím přišel jen jeden příspěvek a to ze Slovenska! (Snad se do uzávěrky vzpamatují - připomínám - je 30. září!)

V září by měla spatřit světlo světa první z našich zamýšlených aktivit - strategicko-válečnou fantasy hru pro dva hráče SÍLA OCELI (bližší informace uvnitř čísla). V plánu máme ještě jednu, větší hru, snad se nám podaří vydat i gamebook a sbírku delších fantasy příběhů českých autorů. Na příští rok se chystá trochu větší projekt - nechte se překvapit!

Vše závisí na vašem zájmu, proto doufám, že nás podpoříte a na oplátku se my budeme snažit vás nezklamat.

Dobré počtení!

Sansom

Předplatné: Pokud si chcete časopis předplatit, bude vás jedno číslo stát pouze 15 Kč (celý ročník 90 Kč). Peníze zasílejte poštovní poukázkou na účet Poštovní a Investiční banky s názvem Rostislav Řeha, číslo účtu 3027807 / 1400. Na poukázku napište, od kterého čísla si Dech draka objednáváte. (Pouze letošní ročník!)

Nepostradatelný malý princ

(The Indispensable Little Prince)

John Morressy

Kdyby bylo jeho strádání a utrpení výsledkem zakletí, poradil by si s ním čaroděj Kedrigern pouhými několika slovy a gesty. Ale posmrkávání, kašlání, oteklé oči a vyschlé hrdlo, které ho sužovalo poslední dva dny, byly následky rýmy a na tu Kedrigern neznal žádný lék, ať už z oboru magie, medicíny nebo alchymie. Takže mu nezbylo než vydržet.

Být nachlazený by mohlo být takřka příjemné, kdyby byl doma, kde by ho Princezna obkládala poduškami a polštáři, natřásala mu je, četla mu z knih a zahrnovala ho svým soucitem, zatímco by Spot připravoval horké nápoje a chutná jídla na posilněnou a udržoval oheň v krbu. Jenže on doma nebyl. Nebyl ani blízko domova. Byl na cestách, daleko od své ženy a domácího trola, a spěchal na pomoc svému klientovi. Za těchto okolností si nepřál být nikde jinde, než v posteli, ale obzvlášť si nepřál cestovat. Ani na podzim ne, a to byla jeho oblíbená sezóna pro téměř všechno ostatní.

Poctivě vzato, Kedrigern neznal žádné okolnosti, za kterých by cestování bylo víc, než jen snesitelné. Z jeho hlediska pro cestování žádná vhodná sezóna neexistovala, a ospravedlňujících důvodů jen velice málo. Naneštěstí však nemohl zůstat hluchý k úpěnlivým prosbám starého známého - navíc starého známého, který platil promptně a štědře - a tak tedy uprostřed října ujížděl pod příkrovem pestrobarevného listoví k Ma Redoute, hradu Ombrosa, krále Temného lesa. O tom, co ho tam čeká, nevědel nic než to, že je to naléhavé, a to mu moc nepomohlo. Králům připadá naléhavé všechno.

Ihned po svém příjezdu na Ma Redoute, dřív, než stačil setřást prach ze svého pláště, byl uveden ke králi. Ombroso, hubený a zachmuřený muž oděný v černém, ho srdečně přivítal, přátelsky mu stiskl ruku a řekl: "Tak jsi přece jen přišel! Pak je pro nás ještě naděje!"

Kedrigern se pečlivě vysmrkal, utřel si nos a řekl: "Udělám, co bude v mých silách, Vaše Veličenstvo. V čem je problém?"

Ombroso nabídl svému hostu křeslo, poslal pro občerstvení a začal vyprávět svůj příběh. Jeho výraz byl při tom ještě zachmuřenější, než

obvykle. "Cosi zlého zavítalo do Temného lesa. Co je to, proč to přišlo a co to chce, nevíme, ale vzdoruje to i našim nejsilnějším rytířům a znepokojuje to naše lidi."

Zpočátku to vypadalo jako dobře známý příběh: ztrácející se dobytek a nevolníci, hrozivé zvuky ozývající se za noci, podivná světélka mihotající se mezi stromy a příšerná zjevení za okny chatrčí; ale jak Ombroso pokračoval, byl výčet čím dál hrozivější. Mocný rytíř se vydal pátrat po původu všech těch jevů a už se nevrátil. Druhý rytíř se ho vydal hledat a vrátil se nedotčen na těle, ale němý a s očima vytřeštěnýma. Po několika dnech strávených nehybným sezením v koutě světnice vzal poutnickou hůl a mošnu a odešel, bosý a v hadrech, neznámo kam. Třetím rytířem, který se vydal pátrat po příčině všech těch nepříjemností, byl princ Herit Silný, králův nejstarší syn.

"Vrátil se nám po týdenní nepřítomnosti. Ale běda, změnil se!" zaúpěl král. "Zlé zaklínadlo na něj bylo sesláno."

"Už jsem odeklel mnoho zakletých, Vaše Veličenstvo. Pokud budu znát všechny okolnosti tohoto, má princ dobrou šanci, že odekleji i jeho. Mohu s ním mluvit?"

"Je schopen rozhovoru. Ale nesmíš s ním mluvit příliš hlasitě. A pokus se nekýchat."

"Ovlivnilo snad zaklínadlo nějak jeho uši?"

"Ovlivnilo všechno," odpověděl Ombroso stručně, vstal a pokynul čaroději, aby ho následoval.

Vešli spolu do vnitřní komnaty. Ombroso opatrně zavřel dveře a zamkl je za sebou. Pak s dramatickým gestem ukázal na zlatou ptačí klícku, která visela nad dlouhým stolem u okna. Čarodějovou první myšlenkou bylo ulehčení, neboť ptačí zaklínadla byla přímočará a zkušený čaroděj si s nimi poradí bez problémů. Ale v kleci žádný pták nebyl. Že by neviditelný pták? To už by mohlo být komplikovanější.

"Kedrigern přišel, můj synu," řekl Ombroso tiše a najednou bylo všechno jasné. Z klícky se spustil malý provazový žebřík a mužíček ne větší než mrkev po něm hbitě slezl dolů na stůl. Zamával rukou a tenkým hlasem Kedrigerna pozdravil.

"Vítej, dobrý čaroději! Ocitl jsem se v tísni a potřebuji tvou pomoc."

"To vidím." Kedrigern vytáhl medailon a prohlédl si prince Hledáčkem pravdivého vidění. Až na svou zmenšenou velikost vypadal Herit docela v pořádku. "Je tohle všechno, nebo je zaklínadlo provázeno komplikacemi, které mému oku unikly?"

"To je vše, čeho jsem si vědom," odpověděl tenký hlásek. "Postihlo mě to docela nečekaně. Jel jsem, abych vypátral původ zla, které se usadilo

v Temném lese, a najednou jsem zjistil, že sedím na gigantickém hřbetě obřího koně. Nemohl jsem dosáhnout na otěže ani řídit koně patami, ale můj dobrý oř mne naštěstí sám donesl domů. Od té doby vypadám tak, jak mně vidíš."

"Neviděl jsi nikoho? Ani jsi nic neslyšel?"

"Absolutně nikoho a nic."

"Nemýlím se, když budu mít za to, že tvá zbroj se scvrkla spolu s tebou?"

"Vše, co jsem měl na sobě, se scvrklo do mé velikosti. Ale kůň ne."

Kedrigern si zamyšleně zamnul bradu. Jednalo se o velice dobře zaměřenou magii. "Necítils takové zvláštní svědění?"

"Necítil jsem nic než že jsem velice malý."

"Pochopitelně," řekl čaroděj. Znovu se zamyslil, vysmrkal se tak opatrně, jak jen to dokázal a pak se zeptal: "Nečetl jsi náhodou nějaké zvláštní knihy, že ne? Ani jsi neochutnával podezřelé nápoje?"

Ombroso odpověděl místo něj: " Takové věci na Ma Redoute nepřechováváme."

"Musel jsem se ho na to zeptat, vaše veličenstvo. Musím probrat všechny eventuality." Ombroso to uznal tichým přikývnutím a Kedrigern pokračoval: "Neurazil jsi v poslední době nějakého čaroděje, čarodějnici, černokněžníka, mága nebo někoho takového?"

"Se všemi osobami znalými magie jsem byl vždy zadobře," odpověděl plrinc. "Byl jsem vychován k zdvořilosti a jemnosti, a také abych se vyhnul konání, jež by moho vést k ... k tomuhle."

"Jsem si jist, že tvou vinou k tomu nedošlo," řekl Kedrigern.

"Takové věci se stávají nevinným stejně jako těm, kdož si to bohatě zaslouží. Tak třeba jeden můj dobrý známý rytíř, Banslak z Nezdravých bažin, byl jednou proměněn v křeslo! Byla to práce ... Ale Banslakovy potíže tě teď asi moc nezajímají, že?"

"Chci jen získat zpět svou původní velikost," řekl Herit.

"Tak rychle, jak to jen bude možné," dodal Ombroso. "Můj syn se má za čtyři dny ženit s princeznou Verdranou ze Svěžích luk. Když je tak malý, mohlo by se děvče zdráhat."

"Přihlédnu k tomu," ubezpečil ho čaroděj. Odpustil si poznámku na konto politiků, kteří nechají jít mladého a silného prince vstříc jakémusi tajmnému zlu pár dní před svatbou. Princové a králi často dělávali věci, které jemu osobně připadaly velice hloupé. Obrátil se znovu na prince a řekl: "Nevzpomínáš si na něco neobvyklého v okamžiku... kdy začaly tvé potíže?"

"Nic."

Kedrigern se krátce zamyslil a zeptal se: "Mohl by mi některý z vás říct o té hrozbě z Temného lesa něco bližšího?"

"Nic není známo. Právě proto jsem se osobně vydal na místo,kde ke zlým činům docházelo," řekl Herit.

"Vypadá to, že se tam budu muset jít podívat a zjistit, v čem to vězí. Můžeš mi nakreslit mapu, Herite?"

"Něco lepšího. Pojedu s tebou jako tvůj vůdce a ochránce."

Princ to očividně myslel vážně. Kedrigern ovládl úsměv, ale pomyslel si,že ve svém současném stavu Herit ochranu spíš sám potřebuje, než aby ji tak štědře nabízel. Ale princ byl neoblomný a jeho královský otec ho v tom jen podporoval. Zdvořilost, rytířskost a čest si žádala, aby Kedrigerna doprovodil, a tak mu nic jiného nezbývalo, ačkoliv by prostý zdravý rozum kázal jinak. To celou věc nepříjemně komplikovalo, ale Kedrigern ze zkušenosti věděl, že králové a princi bývají v prosazování svého velice tvrdohlaví.

Toho večera se dosytosti navečeřel jídla, které vypadalo velice chutně, ale které při tom sotva cítil, vyslechl si několik příběhů o Heritových slavných činech, o kráse nastávající manželky a rozličných hrdinných kapitolách královské rodinné historie. Brzy se omluvil a odešel do své komnaty, kde nikým nerušen kýchal, smrkal a přemýšlel nad problémem, který čekal na jeho řešení.

Odeklínadla na zmenšení nebyla obtížná; mohl to zařídit okamžitě a zítra se mohl vydat na cestu domů; ale Kedrigern nepatřil k těm, kdož odeklínají a odčarovávají unáhleně. Měl ve zvyku neodstraňovat zakletí dřív, než se dozvěděl vše o okolnostech, za kterých bylo sesláno. Snadným řešením nedůvěřoval. Navíc to, co se zprvu zdálo jako prosté kouzlo, bývalo často doprovázeno záludnými léčkami a pastmi na nepozorné. Mohl Herita odčarovat a zjistit, že mladík sice nabyl své původní velikosti, ale zároveň se proměnil ve starce, kojence nebo angreštový keř. Nemělo smysl riskovat.

Vyrazil příštího dne časně z rána. Herit seděl na jeho rameni, nohy v miniaturních třmenech, které služebná našila na čarodějův plášť. První hodina jízdy cestou lemovanou zářivými barvami podzimu byla veselá a srdečná, ale když vjeli do Temného lesa, světlo i barvy se rychle proměnily v pochmurnou šeď.

Podzim do Temného lesa nedosahoval. Měsíce míjely a počasí se měnilo, ale stromy zůstávaly stále temně zelené, období po období, rok po roce a století za stoletím. Jen občas prorazil tenký paprsek slunečního světla hustý baldachýn porostu. Vzduch byl těžký vůní silic borovic a jedlí; jejich nasládlé aroma proniklo i Kedrigernovým ucpaným nosem a přineslo mu chvilkovou úlevu. Zem byla hustě pokrytá kobercem spadaného jehličí

a kůň kráčel vpřed, aniž by rušil ticho, které je obklopovalo. Mohlo to být pokojné ticho, ale bylo tak hluboké, tak ponuré a tak všepohlcující, že čarodějův klid rychle vystřídala nervozita. Brzy se přistihl, že se neustále neklidně rozhlíží a pobízí svého koně, aby šel rychleji.

Úzký paprsek světla se prodral korunami stromů. Když přijeli blíž, Herit řekl Kedrigernovi do ucha: "Tohle místo poznávám. Projížděl jsem tudy."

"Před zakletím nebo po něm?"

"Před."

"Raději nás zaštítím ochranným kouzlem, abychom nebyli zaskočeni."

"Další kouzlo? Není to nebezpečné? Já už zakletý jsem," namítl Herit.

"Ochranné kouzlo působí jen proti přijímané magii. Důvěřuj mi. Neucítíš vůbec nic."

Projeli malou mýtinkou. Cestička se rozdělila a Herit rozhodl pokračovat vlevo. Kedrigern soustředil svou pozornost na cestu, zatímco Herit, který se přesunul do čarodějovy kapuce, sledoval, co se děje za nimi. Po nějaké magii nebylo nikde ani stopy.

Útok přišel shora a nebyl magický, ale fyzický. Někdo se na ně vrhl ze stromu a strhl Kedrigerna na zem. Než mohl učinit jediné gesto nebo promluvit jediné slovo, byl omráčen úderem do hlavy. Když opět nabyl vědomí, ležel svázaný v rohu špinavé chatrče. V ústech měl nacpaný hadr a jeho pouta držela pevně, hlava mu brněla a ruce měl ztuhlé, takže byl neschopen sebemenšího kouzla, kterým by se osvobodil nebo si alespoň utřel nos.

U stolu sedělo pět mohutných a špinavých chlapů, kteří pili a diskutovali o jeho osudu. Jeden ho chtěl držet kvůli výkupnému. Ostatní čtyři nebyli jednotní: dva navrhovali, aby ho pomalu usmažili nad ohněm, a druzí dva ho chtěli použít jako cvičný terč. Po hlasité a rušné výměně názorů se dohodli na kompromisu. Nejprve ho budou trochu smažit, pak ho prošpikují šípy a co zbude, nabídnou za výkupné.

Bylo to potupné. Všech pět dohromady nevládlo ani špetkou magie - byli to obyčejní lupiči - a přesto ho dokonale odzbrojili. Alespoň pro tuto chvíli. Jakmile začnou se svou zábavou, vyndají mu roubík, aby se potěšili jeho prosením a křikem, a pak se uvidí, kdo s koho. Ale teď nemohl dělat nic jiného, než čekat, a jak tak čekal, začal si dělat starosti o Herita: kam se princ poděl? Unikl? Ale jak se dostane domů?

Když však lupiči pozvedli své korbely, aby si ještě naposledy připili, než se začnou věnovat zábavě, odpověděl tenký hlas u čarodějova ucha na jeho nevyslovenou otázku a současně mu zvedl náladu. "Konečně se mi podařilo přeřezat pouta na tvých rukou a teď se pustím do roubíku," řekl Herit.

Kedrigern se pokusil rozcvičit si prsty, ale byl příliš dlouho a příliš těsně spoután a jeho smysly ho zradily. Gestikulace tedy byla vyloučena - musel se spolehnout na verbální kouzlo. Cítil, jak se roubík v jeho ústech uvolňuje, a ke své úlevě se ho zbavil právě ve chvíli, kdy lupiči odložili prázdné korbele na stůl a zvedli se, aby přikročili k plánovanému pobavení. Když viděli, že se hýbá, sáhli po svých dýkách a kyjích. Kedrigern vyplivl hadr z úst, rychlým zaklínadlem lupiče znehybnil a pak vyskočil na nohy.

Konečně se zase mohl vysmrkat. Hlava mu třeštila od rány, kterou dostal. Vyčistil si ji jednoduchým zaklínadlem. Vlastní jazyk mu chutnal jako podlaha ve stáji, ale to žádná magie odstranit nedokázala. V korbelích na stole zbylo ještě nějaké pivo a tak si s ním vypláchl ústa, aby zahnal pachuť po roubíku. Bylo to velice špatné pivo a k ničemu jinému než k vypláchnutí se ani použít nedalo. Vyplivl ho do ohně a pak se obrátil ke svým vězňům.

"Tak se na to podívejme," řekl a zamnul si strnulé ruce. "Měli jste se mnou velké plány, co? Ale teď se karta obrátila." Zaklínadlo znemožňovalo pohyb, ale nikoliv řeč, a odpověď lupičů byla hlasitá, nevybíravá a vzdorovitá.

"Dopadne to s tebou ještě hůře, ty šejdíři!"

"Nikdy se z Temného lesa živý nedostaneš!"

"Budeš žebrat o milost, až tě Straak dopadne!"

"A kdo je Straak?" zeptal se Kedrigern. To by mohlo vysvětlovat vše, k čemu v poslední době v Temném lese došlo.

"Velký černokněžník! Nejmocnější v zemi."

"Na světě!"

"Ve vesmíru!"

"Opravdu?" řekl Kedrigern. "No, pokud využívá služeb vandráků, jako jste vy, není asi příliš vybíravý. Možná, že není ani příliš mocný. Zjistím si to. Kde najdu toho velkého černokněžníka?"

Jeden z lupičů se rozchechtal. "Nemusíš ho hledat. Mistr si tě najde sám, až přijde čas."

Herit tiše a trochu rozhořčeně řekl: "Nemarni s tou pakáží čas. Proměň je v štěnice a rozšlápni je."

"Nejprve bych se rád dozvěděl--" Kedrigern náhle ztichl. Za jeho zády se ozvalo zasvištění větru. Otočil se a uviděl, že plameny v ohništi vyrazily do výše, zavířily a svinuly se do sebe. Vytvořily hrbatou lidskou postavu, jež napřáhla své ohnivé ruce a kolébavou chůzí vyrazila vpřed. Kedrigern se vrhl k opačné stěně chýše. Planoucí zjevení se pustilo za ním a přitom srazilo lupiče k zemi. Zůstali tam ležet jako sochy a divoce přitom nadávali.

Tentokrát byl útočník magický a ochranné kouzlo vykonalo svou práci. Když se plamenné ruce natáhly, aby čaroděje sevřely, narazily na neprostupnou bariéru. Ohnivý muž zařval a zahučel jako rozpálená pec, a hned na to bolestně zaskučel, jak mu Kedrigern vrátil útok vlnou mrazivého vzduchu. Zahnal stvoření zpátky k ohništi, popadl dřevěné vědro plné špinavé vody a chrstl mu je rovnou do tváře. Stvůra zaječela. Zasyčelo to, zvedl se oblak páry a když se rozptýlil, měla hlavu a část ramen leskle černou, zatímco její tělo žhnulo dál.

Oslepený ohnivý muž začal divoce pobíhat po chatrči, metaje jiskry a plameny na všechny strany. Svýma ohnivýma rukama popadl stůl a mrštil jím proti zdi. Pak se chopil židlí a naložil s nimi stejně. Jedinou z nich, která zalétla Kedrigernovým směrem, odvrátilo ochranné kouzlo.

Došky už hořely na několika místech a oheň se rychle šířil. Chatrč se začala plnit kouřem. Kedrigern začal ustupovat ke dveřím. Byl už na prahu, když zaslechl křik lupičů. Připraveni o možnost pohybu byli odsouzeni k ošklivé smrti. Nebylo to víc, než si zasloužili, ale nemohl je nechat jen tak usmažit. Proměnil je v salamandry, a když vyběhli ven, tak v holubice. Pak se posadil na trávník v bezpečné vzdálenosti od chatrče, uzavřel ji kouzlem a čekal, až ohnivá stvůra sama dohoří.

Když se chýše proměnila v hromadu ohořelého dřeva a očouzeného kamení a v jejich ruinách se nic nehýbalo, Kedrigern vstal a řekl Heritovi, který mu už zase seděl na rameni: "A je po ohnivákovi. Raději se půjdeme podívat po nějakém místě na noc. Nerad bych zůstával poblíž toho spáleniště."

"Proč se nevrátíme do Ma Redoute? Svou práci jsi udělal," řekl Herit.

"Ještě jsem ani pořádně nezačal. Pět lupičů a ta stvůra pro magickou moc, která se usídlila v Temnném lese, nic neznamená."

"Víš to určitě?" zeptal se Herit. "Viděl jsem tam kusy zbroje sira Iva. To oni ukončili jeho život."

"Možná, že ano, ale magií nevládli. Nenabyl jsi zpět své původní velikosti, že?" Když Herit neodpověděl, Kedrigern pokračoval smířlivějším hlasem: "Ted' už to nebude dlouho trvat. A děkuji ti, že jsi mě osvobodil."

"Alespoň jsem byl něco platný. Ale myslel jsem, že jsem pod ochranou kouzla."

"Byli jsme chráněni jen proti magii. Lupiče jsem nečekal. Myslel jsem, že z Temného lesa všichni utekli."

"Od chvíle, kdy se můj otec ujal trůnu, v Temném lese žádní lupiči nebyli. Za to může ten Skrogg, nebo jak se vlastně jmenuje."

"Jmenuje se Straak. Mám pocit, že už jsem o něm slyšel, ale nemohu si vzpomenout... Ach ano. Ano, jistě. Byl to velice zlý černokněžník, už

dlouho, dlouho před tím, než jsem se narodil... ale dnes by mu muselo být alespoň šest staletí. Možná i víc. Není pravděpodobné, že by to byl on. Doufám, že není. Podle všeho byl stejně mocný, jako zlý."

"Mohou čarodějové opravdu žít tak dlouho?"

"Mohou, když na sebe dávají pozor. A když mají štěstí."

Po chvíli se Herit zeptal: "Proč jsi nepoužil kouzla, které by nás ochránilo před vším nebezpečím?"

"Snažím se svou magii šetřit, nepromarnit ji. Čím univerzálnější je kouzlo, tím víc magie spotřebuje. Až dosud jsem kromě ochranného kouzla udělal zaklínadlo proti bolení hlavy, ochromující zaklínadlo a transformaci těch lupičů, takže bych se teď potřeboval pořádně vyspat, abych obnovil síly."

"Neměl jsi na ty darebáky plýtvat magií. Měls je nechat uhořet, nic jiného si nezasloužili."

Kedrigern pokrčil rameny. Herit měl zřejmě pravdu, ale žádný slušný čaroděj by nenechal člověka usmažit, když ho předtím sám ochromil. To by bylo nesportovní.

Noc proběhla bez příhod. Ráno, když projížděli kolem bleskem rozeklaného dubu, Herit řekl: "Kolem tohoto stromu jsem jel chvíli před tím, než mne zasáhlo kouzlo. Pamatuji si to přesně."

Sotva to princ dořekl, Kedrigern ucítil jemné tetelení magie kolem jeho ochranného kouzla. Ale nic se neobjevilo a nikdo je nerušil. Až do poledne nepotkali živou duši. Když se pak usadili pod stromem, aby se nasvačili a trochu odpočali, vyběhlo z okolního lesa dítě, které vystrašeně křičelo: "Pomozte mi! Byla jsem zakleta! Všichni jsme byli zakleti!"

Kedrigern vyskočil na nohy. Herit se jednou rukou chytil jeho ucha a druhou vlasů. Dítě se před čarodějem vrhlo na kolena a sepnulo ruce v úpěnlivé prosbě. "Ach prosím, zachraň nás!" zavzlykalo.

Byla to půvabná malá holčička s dlouhýma zlatýma lokýnkama a modrýma, slzami zalitýma očima ve tváři anděla. Ruce a nohy měla samý šrám a jednoduchou pláštěnku měla roztrhanou trním. Ubohé dítě se prakticky topilo v magii velice ošklivého druhu.

"Raději se skryju do tvé kapuce, Kedrigerne," zašeptal princ.

"Neříkej jí o mně. Chtěla by mě jako hračku."

Kedrigern nechal Herita aby učinil, jak uzná za vhodné, a zeptal se dívenky: "Copak se stalo, mé nešťastné dítě?" Kdo tě zaklel?"

"Straak, děs Temného lesa," zvolalo dítě a objalo jeho nohy.

"Viděla jsi ho?"

Dítě se otřáslo. "Nikdo nemůže vidět Straaka. Jen málo se jich odváží s ním utkat. Ale ty nás můžeš zachránit."

"Kdo je to my?"

"Moje ubohá ovdovělá matka a moje dvě sestry... a miminko... a babička," řeklo dítě, vzlykaje mezi jednotlivými sentencemi. "Ach, zachraň nás dřív, než Straak dokončí své kouzlo a změní nás v divoké bestie, prahnoucí po krvi každého, kdo vkročí do Temného lesa!"

"To nemůžeme dovolit. Kde tvá rodina žije, má drahá?"

"Za těmi stromy je cestička, která vede až k našim dveřím. Následuj mne, dobrý pane," řeklo dítě, podalo mu ruku a táhlo ho za sebou. "Je to nedaleko. Tvůj kůň zde bude v bezpečí." Kedrigern šel, pohnut její nevinností a důvěrou, kterou do něj vkládala.

"Buď opatrný," zašeptal mu do ucha tichý hlásek. "Může to být nějaká léčka."

Kedrigern usoudil, že by nebylo prozíravé, aby se na Herita obracel přímo, a tak řekl jakoby své průvodkyni: "Budu dávat pozor, kam šlapu."

"Ach ne, šlechetný pane," odpověděla dívenka a sladce se na něj usmála. "Jakmile projdeme mezi stromy, bude cestička rovná a bezpečná."

A byla. Brzy došli k chaloupce, která stála na malé mýtince. Byla to velice malá a velice úhledná chaloupka. Stěny byly nedávno natřeny a okna zářila čistotou. Z dvorku bylo pečlivě shrabáno všechno spadané listí. Vzadu se táhla prostorná zahrada s upravenými záhonky pozdní zeleniny. Dřevo na topení bylo úhledně uloženo v kůlně u zdi. Všechno vypadalo velice úpravně, domácky a hřejivě.

"Žily jsme tu v míru, nikomu jsme neškodily a staraly jsme se jen o naše skromné živobytí. Byly jsme šťastné, dokud nepřišel Straak," řekla dívenka.

"Proč vás zaklel?" zeptal se Kedrigern.

"Protože jsme byly šťastné a dobré, a on je zlý."

Její nevinná odpověď ho vzala za srdce. "Ach tak. A jiný důvod neměl?"

"Možná nějaký zná moje matka. Pojďme dovnitř."

Interiér chaloupky byl stejně úhledný jako vnějšek. Dřevěná podlaha zářila čistotou, stůl pokrýval čistý bílý ubrus, velká postel v roku byla ustlaná a pokrytá pestrobarevnými polštáři, a na krbové římse stála váza s čerstvými lučními květy. Na židli u ohně seděla stará žena zavinutá od hlavy k patě v přikrývkách, šálech a šátcích tak těsně, že z ní byly vidět jen kalné, revmatické oči. Vedle ní stála mladší žena poznamenaná strádáním a těžkou prací a dusila se záchvaty kašle. Zpoza její sukně vykukovaly dvě menší holčičky. U dveří se pomalu houpala kolébka.

"To je moje rodina," řekla dívenka. "Pomoz nám."

"Bude mi potěšením," řekl Kedrigern a uklonil se dámám. Starší z nich zasténala, mladší se pokusila o pukrle, ale znovu se jí zmocnil kašel a začala se dusit. Děti se bázlivě schovaly. Kedrigern kýchl, utřel si tvář kapesníkem a pak se zeptal mladší ženy. "O jaké zaklínadlo se vlastně jedná?"

Žena se několikrát obtížně nadechla a pak řekla: "Posaď se k ohni, můj pane. Dám ti misku horké polévky a přitom ti budu vyprávět celý náš smutný příběh."

"Jestli ti to nevadí, raději bych se držel od ohně dál. A polévku si vezmu až mi všechno vypovíš."

Kadrigern si přitáhl židli a posadil se naproti oběma ženám. Přitom ucítil, že se Herit v jeho kapuci pohybuje. Přesvědčil se, že je v bezpečí, a soustředil se na vyprávění. Dívenky, které se ukrývaly za matčinou suknî, se osmělily a posadily se vedle něj, každá po jedné straně. Holčička, která ho přivedla, se stulila u jeho nohou. Byl to dojemný obrázek.

"Je to zvláštní a pochmurný příběh, co ti budu vyprávět, můj pane," začala žena tichým, přidušeným hlasem. "Začalo to před dvěma dny, když jsem uslyšela zaklepání na dveře a--"

Děsivý výkřik bolesti, který se ozval ze země u jeho nohou, přiměl Kedrigerna vyskočit tak prudce, až převrhl židli. Sladké dítě, které ho žádalo o pomoc pro svou rodinu, se přímo před jeho očima začalo měnit v něco docela jiného. Jeho ramena se vydula, hlava se zvětšila, v ústech mu vyrostly dlouhé zuby a na jeho drobných ručkách a nožkách, které už drobné nebyly, se mu zaleskly ostré drápy. Herit s obnaženým mečem v ruce se drápal po Kedrigernové nohavici do bezpečí ochranného kouzla. Stihl to právě včas, neboť druhé dvě sestry, které prodělaly stejnou změnu, se po něm vzápětí vrhly, syčíce a sekajíce po něm svými drápy. Ale jejich snaha byla proti kouzlu marná. Matka se rozplynula v obláčku kouře, zanechávajíc po sobě na podlaze jen hromádku hadrů. Stará žena seděla nehybně ve své židli a nevydávala žádně zvuky. Zatímco druhé dvě sestry běsnily, zuřily a pokoušely se na něj dosáhnout svými drápy, Kedrigern uvěznil někdejší sladkou dívenku do průzračné koule a pak počkal, až se mu Herit vyškrábe na rameno.

"Musím ti znovu poděkovat, Herite. Čím ti připadala podezřelá?" zeptal se prince.

"Svými prvními slovy," odpověděl Herit. Otřel krev ze svého meče a zastrčil ho do pochvy. Pak pokračoval: "Věděla, že jsi čaroděj, a tys jí to přitom neřekl. A taky se rozhlédni kolem - cožpak by nemocná žena dokázala pokácet a nasekat všechno to dřevo, udržovat zahrádku a ještě se starat o tři děti, nemocnou babičku, a přitom mít doma tak uklizeno a čisto? Připadalo mi to velice podezřelé. A když jsem zahlédl tu vázu čersvých jarních květin - teď, v říjnu - bylo mi jasné, že tu něco nehraje."

Kedrigern popotáhl a utřel si nos. "Za to může ta rýma. Cítil jsem kolem magii, ale považoval jsem to za důsledek zakletí. Úplně mě obelstila. Bylo to takové roztomilé dítě."

Herit se hořce zasmál. "Ty jsi nikdy neměl sestru, že ne?"

"Pokud vím, tak ne."

"Já mám dvě," procedil princ mezi zuby. "Jsou půvabné jako andělíčci, ale až do mých dvanácti let mi z života dělaly peklo. Proti roztomilým dětem jsem imunní."

Malý démon se konečně unavil pokusy dostat se ze svého vězení a prohlížel si je žhnoucíma očima. Kedrigern si ho přísně změřil pohledem: "Teď nám řekni, kdo jsi a kdo tě na mně poslal."

Démon prskl a zavrčel, ale neodpověděl. Kedrigern o trochu zmenšil průměr koule a zeptal se znovu. Pořád žádná odpověď. Zmenšil ji ještě o kousek a stvůra zařvala: "Straak mne poslal! Sloužím Straakovi!"

Při zvuku toho jména začaly druhé dvě obludy syčet, vřeštět a útočit s novou silou, ale jejich úsilí opět vyšlo naprázdno. Aby ho nerušily, uvěznil je Kedrigern do stejné koule, ve které tím pádem začalo být nepohodlně těsno. "To jsem si myslel," řekl. "A teď mi jedna z vás řekněte, kdo je ten Straak a co pohledává v Temném lese."

"Dost řečí," zvolal hněvivý hlas a drobná shrbená stařenka se vymrštila z přikrývek. Rázem byla o hlavu větší než Kedrigern a už vůbec nevypadala staře. Obličej a ruce měla bílé, její dlouhé vlasy a upnuté šaty se černě leskly jako havraní peří a oči jí plály jako dva smaragdy. Byla to svým způsobem půvabná bytost, krásná, chladná jako ledovec, a naprosto nelidská. Její hlas překypoval pohrdáním. "Straak je pánem všeho zlého. Temný les si vybral za svůj příbytek a ty uděláš nejlépe, když se mu zdaleka vyhneš."

"Jestli tomu dobře rozumím, ty tedy nejsi Straak, ale pouze jeden z jeho služebníků."

"Dej si pozor, čaroději. Poslední ze Straakových sluhů je ti víc než důstojným protivníkem."

"Opravdu? Takže těch pět halamů nebylo Straakovými služebníky? Ani ten rozzuřený zapalovač? Nebo tahle smečka démonů? Proč mě tedy obtěžovali?"

"Své drzosti budeš litovat, čaroději," zasyčela bledá žena a přesunula se blíže ke krbu.

Kedrigern otočil hlavu, aby ji měl stále na očích, když tu mu do ucha zašeptal tichý hlas. "Kolébka! Je tam!"

Kedrigern stačil uskočit právě včas, aby uviděl scvrklou postavu vylézající z houpající se kolébky. Byla shrbená pod tíhou let, její tvář byla poseta hlubokými vráskami a ještě hlubšími brázdami, které na ní nezanechal čas, ale jednání s ďasy a démony. V zlověstném gestu po něm natáhla spárům podobné ruce. Kedrigernovy ruce vyletěly téměř reflexivně. Herit vykřikl děsem a všechno na chvíli potemnělo.

Když zase zavládlo světlo, ležel prastarý muž u paty zadní zdi. Tři démoni i bledá dáma zmizeli, jen na podlaze u krbu na sebe překvapeně mrkaly tři velké krysy a jedna černobílá kočka. Kedrigern ucítil na svých ramenou obrovskou tíhu a v příští chvíli Herit, teď už plně vzrostlý rytíř, dopadl na zem. Rána, Heritovo úsilí vyprostit svou botu z Kedrigernovy kapuce i čarodějovy přidušené protesty zahnaly krysy na útěk a kočka se pustila za nimi.

"Jsi v pořádku?" zeptali se Herit i Kedrigern současně, sotva se jim podařilo rozmotat, a vzápětí stejným způsobem odpověděli: "Ano!"

"Co se stalo? Najednou byla všude tma," zeptal se Herit.

"Změnil jsem ochranné kouzlo v odrazové kouzlo. Byli jsme uprostřed obrovského zrcadla. Vše, co na nás Straak poslal, se mu zase vrátilo zpět."

"Musel být velice mocný."

"Soudě podle účinku, který se projevil na něm, nás mínil úplně zničit. Vlastně se to dalo čekat. Jsi dědicem Temného lesa."

"Proč by ničil kolegu čaroděje?"

"Z principu. Straak nenáviděl všechny a všechno. A pokud by chtěl, mohl získat všechnu mou magii. To by ho značně posílilo. Děkuji, žes mě varoval. Jsem rád, že ses rozhodl stát se mým průvodcem."

Herit mávl rukou. "Byla to moje povinnost. Ale... nemůžeš teď ty získat jeho magii?"

"Je pozdě. Vyžaduje to pečlivé přípravy. Kromě toho," řekl Kedrigern, zatímco mu Herit pomáhal na nohy, "nemyslím, že bych stál o ten druh magie, na jaký se Straak specializoval. Odporná věc." Zhluboka se nadechl, pak ještě jednou a nakonec se zašklebil na Herita. "Ať už použil cokoliv, vypadá to, že mi to vyléčilo rýmu. Zdá se, že byl skutečně velice mocným čarodějem."

Přistoupil k místu, kde Straak ležel; vyschlá, scvrklá postavička v příliš velkých šatech. Jediný pohled, který na něj Kedrigern vrhl, ho ujistil o jeho nesmírně vysokém věku a následcích zpětného působení mnoha kouzel. Straakovi už nebylo pomoci. Když přišel o svou magii, dopadla na něj dlouho zadržovaná léta celou svou silou a jeho život brzy vyprchal za magií. Pohled na to, co zbylo, byl nechutný, a pach, který se šířil kolem, byl ještě horší. Kedrigern se rychle odvrátil.

Jak se Straakova magie vstřebávala, začala mizet i chaloupka. Zdi už byly takřka průhledné a střecha už se ztratila úplně. Netrvalo to dlouho a Kedrigern s Heritem stáli na mýtině prosté jakékoliv stop po lidském osídlení.

"Kdo to byl? Proč přišel do Temného lesa? Co tady chtěl?" zeptal se Herit.

"To už se možná nikdy nedozvíme. Podle podoby bych řekl, že to byl stejný Straak, který se před mnoha lety stáhl do soukromí. Můj první učitel mi o něm vyprávěl hrozné věci. Když zmizel, povídalo se, že mu sám ďábel začal závidět jeho pověst a vzal si ho k sobě jako poradce. Bylo to docela přijatelné vysvětlení, ale teď se zdá, že jenom sbíral síly. Myslím, že byl odněkud vypuzen a tady si chtěl zřídit novou pevnost. Černokněžníci to tak dělají a on sám už to zřejmě udělal nejednou. Tihle lidé mají vlohy někam zalézt a dumat o iluzorních křivdách, které na nich byly spáchány. 'Jednou se vrátím a pak jim ukážu', 'zaplatí za to, že se ke mně nechovali jako k božstvu', a tak podobně. Stará písnička."

"Ale teď od něj bude pokoj nadobro."

"Výstižně řečeno. Najdeme koně a vydáme se zpátky."

Když Kedrigern vyrazil po cestičce směrem, kde zanechal koně, objevila se před ním černobílá kočka s mrtvou krysou v tlamičce. Upustila ji kousek před nimi, pak se posadila a upřela na ně oči.

"Dárek. To je milé." Kedrigern se sklonil a natáhl ruku. Kočka se varovně naježila, ale pak ho nechala, aby ji podrbal pod bradou. Oči se jí radostně zaleskly, udělala několik opatrných krůčků a otřela se mu o boty. Jemně ji zvedl a vzal ji do náručí.

"Roztomilý tvoreček. Pravděpodobně zná celý příběh," řekl Herit.

"Pravděpodobně ano. A mnohem víc. Jenže nám to nepoví." Kočka se na něj podívala, mrkla, jakoby na potvrzení jeho slov, a začala tiše příst, zatímco ji Kedrigern drbal pod bradičkou. "Ale pro případ, že by si to jednou rozmyslela, vezmeme ji raději sebou."

přeložil Petr Caha

The Indispensable Little Prince
copyright © 1984 by John Morresy
first appeared in KEDRIGERN AT HOME AND ON THE ROAD
reprinted by permission of autor and POLARIS

John Morressy nedávno dokončil další volné pokračování cyklu o Kedrigernovi KEDRIGERN A DRAK COMME IL FAUT, které vydá nakladatelství POLARIS ještě do konce roku a tedy vyjde v češtině dříve než v USA! Kdyby tak více našich nakladatelství mělo se svými autory tak dobré vztahy!

Princezny nejsou nevinné

Jana Rečková

"Myši v mém domě mají takový hlad, že mi prožraly i drátěnou košili," řekl rytíř Chast trpce, "o mých ponožkách ani nemluvě, a podívej na můj meč! Ty zuby na ostří! To už nikdo nespraví... Ta rez!"

"Jsou to čestné zuby," namítl jeho host, mladý Oskran. "Ten meč bránil krále, i ve chvíli, kdy už zůstal jediný... Pamatuju se na ten boj, přestože jsem byl vyjukané páže..."

"Ty se pamatuješ?" Na hubené bledé tváři rytíře Chasta se objevil vlídný, smutný úsměv. "Ale král ne. Podívej, Oskrane, nemůžu králi nabízet své služby, nemám v čem jít do paláce. Vidíš moje šaty? Jediné, chlapče..."

"Tehdy jsi byl oblečen hůř, a k tomu pokrytý krví," vedl si svou mladík, "a nikomu to nevadilo!"

"Ano. To bylo ve válce. Teď by mě ke králi nepustili. Chudoba je mrazivý dech ze záhrobí, můj milý. Brzy opustím město, kde mě žádný kovář nevezme do své dílny. Protože mě všichni znají jako rytíře..."

"Ty chceš dělat kováře?" užasl Oskran.

"Co je špatného na poctivém řemesle?" řekl přísně rytíř Chast. "Můj otec byl kovářem, než ho král pasoval na rytíře. A mě vyučil obojímu řemeslu."

"Poslechni si to, Chaste," žádal mladík, "nejdřív si to poslechni, a pak se teprve rozhoduj!" Naléhal slovy, očima i rukama. Chast se zahleděl s úsměvem na jeho mladou tvář.

"Nech mě hádat, Oskrane. Jde o princeznu Harmiku."

Mladík zrudl. "Ty všechno víš, Chaste."

"Jeden poustevník mě učil vědět, jenže já byl špatný žák... Každý to na tobě vidí, Oskrane. Každý, kdo není slepý. Není dobře zamilovat se do princezny."

"Ať si," prohlásil Oskran vzdorně. "Budu jí třeba čistit boty!"

"I jejímu manželovi?" zeptal se ostře Chast. Mladík vyskočil a sáhl po meči. Chasta ani nenapadlo tasit svou zubatou zbraň. Uhnul ráně, neuvěřitelně hbitě na to, jak byl vysoký a hranatý, chytil Oskrana zezadu kolem ramen a lehce mu vykroutil meč z ruky. "Nono," zabručel konejšivě, "ty divochu! Nejvíc ti vadí, že mám pravdu, viď! Vždyť ona se vdá!"

Oskran zkrotl. "Pusť mě, Chaste," zaprosil. "Já vím, ty říkáš vždycky pravdu. Proto tě král nemá rád."

"Nejspíš," souhlasil Chast. "Co je s Harmikou? Jen mi nevykládej, že se na předměstí usadil devítihlavý drak nebo létající býk s lidskou hlavou a chce ji za ženu!"

"Ne, to ne." Mladík sklonil hlavu. "Král dostává dopisy, psané krví na pergamenu. Dvorní alchymista tvrdí, že je to lidská krev... Ty listy jsou bez podpisu. Kdosi mu v nich píše, že mu brzy unese jeho krásnou dceru. Líčí podrobně její půvaby, tak... až jsem se červenal, když mi to Rede šeptal..."

"Červenáš se snadno," pousmál se Chast. "Nelíbí se mi ta důvěrnost s královým prvním rádcem. Je hladký..."

"Vím. Nejsme přátelé. Potřebuje mě. Rád vyráží v přestrojení do těch nejhorších krčem, a přitom je zbabělec..."

"Ty mu děláš ochránce?" Rytíř Chast svraštil obočí nesouhlasem.

"Ano. A on mi říká všechno, co se týká princezny." Oskran se hrdě napřímil. "Nestydím se za to."

"Není proč... Jak podrobně zná pisatel její tělo?"

"Určitě ji viděl. A několikrát. Zblízka," zašeptal mladík.

"No, když napíše, že má princezna něžná dívčí ňadra s růžovou průsvitnou kůží, oblé a křehké boky a medově zlatou kožešinku v klíně, tak se nesplete," zamumlal Chast.

"Poslyš," vyletěl Oskran, "nepsals ty dopisy náhodou ty?"

"Ne. Ale uměl bych to," odpověděl Chast vážně. "Nedáš si se mnou víno? Našel jsem ve sklepě ještě jednu láhev. Poslední. Dlouho už mě nikdo nenavštívil. Pojďme to oslavit."

"Ach, jsem já ale hlupák!" vykřikl Oskran, "nech svou láhev na jindy, dnes tě zvu!"

Rytíř Chast okamžik váhal, a pak se rozesmál. "No dobře, díky! Třeba pro tebe jednou vykovám pořádný meč. Až budu kovářem."

V hospodě U mostu byl nový krčmář, který Chasta neznal. Podezíravě si změřil jeho chudý oděv a odřené špičky bot, neodborně zalátaných dratví. Oskran na něj vrhl hrozivý pohled. Krčmář ustoupil a neochotně se uklonil. Chast vyhlížel klidně, zato Oskran zrudl.

"Jsem zvyklý na takové tiché ocenění," podotkl rytíř a odložil klobouk na stůl. Oskran si ve světle mnohoramenného svícnu všiml přítelových prošedivělých spánků. Vždyť je mladý, sotva něco přes třicet, a je šedivější než můj otec! Je to tak nespravedlivé!

Chast mlčky upíjel víno a usmíval se na hezkou číšnici. Mírně, nevýbojně. Náhle se jeho obličej proměnil, zaostřil a zpozorněl.

"Podívej, Oskrane! To je Rede! Bez tebe, a nemá strach."

Oskran se znechuceným výrazem odložil pohár. "Myslí si, že ho ochrání ti dva hošíci. Jsou z královych pážat. Vidíš ty znaky na rukávech?"

"Dost staří na pážata," zabručel rytíř.

"Král má i starší. Líbí se mu, když jeho hoši připomínají rytíře."

"Jen připomínají," poznamenal suše Chast.

Ke trojici honosně oděných hostí právě přistoupil přiopilý podvodnický obchodníček z tržiště, jeden z těch, co tak pěkně přihrávají zlodějům a lapkům, vykupujíce kradené zboží. U blízkého stolu se už zvedali čtyři kumpáni pochybného kupce, chlapíci hladkých lotrovských tváří a statných postav. Chast šlehl pohledem po Oskranovi. Mladík se tvářil pohrdavě. "To jsem zvědav," šeptl.

Lumpové se cítili v přesile. Tři malí vyděšení šlechtici pro ně představovali dobrou zábavu a snadné obohacení. Nejprve si jen tak tropili šprýmy. Velký černovlasý chlap se pokoušel obejmout Redea, oslovoval ho "ty moje krasavice", což se k jemné růžové pleti králova důvěrníka a rádce tak hodilo, až se Oskran s Chastem na sebe pobaveně ušklíbli. Potom však násilníci sáhli po váčcích svých obětí a začali jim z oděvu strhávat zlaté ozdoby. Oskran se rozvážně vztyčil, tasil meč a zamával jím. "Dost! Nechte toho!" Lupiči se otočili k němu a dva se po něm vrhli, odhodláni drzého mladíka ztrestat. Nedoběhli. Cosi jim podrazilo nohy, natáhli se na zem, jeden narazil hlavou do rohu stolu a zůstal ležet, druhého Chast musel srazit ještě další ranou pěsti do týla. "Na vás je meče škoda," řekl ležícím.

Zbylí tři lupiči užasle hleděli, odkud se tu zjevil ten dlouhý chlapík a jak kčertu stačil ty dva tak rychle uspat... Oskran nevypadal o nic méně užasle. Mám se od Chasta pořád co učit...

Chast přistoupil k prvnímu z útočníků, chytil ho pod krkem a pořádně s ním zatřásl. "Tebe by neměli pouštět mezi slušné lidi!" Povolil sevření, chlap si bleskově zakryl krk límcem a vrávoral ke dveřím. U východu se ohlédl a zaječel, "a ty nebudeš moct mezi lidi vůbec, až se ti zadek proklube z kalhot! A nebude to už trvat dlouho, žebráku!"

Chast nevzrušeně pokrčil rameny a mínil se vrátit ke svému vínu. Rede ho zezadu uchopil za loket. "Počkej, pane! Něco ti dlužíme!"

"Ale ne," odmítl Chast a setřásl jeho měkkou růžovou packu, "vrať se do paláce, Rede. Král má o tebe jistě strach."

"Propána," vyhrkl Rede, "to je přece rytíř Chast! Nepoznal jsem tě! Promiň, zmátly mě tvé šaty..." Uvědomil si, co právě vyslovil, a kousl se do rtů. "Promiň," opakoval.

"Zlomyslný osud," vzdychl rytíř Chast mrzutě. "Asi jsme se měli setkat... Řekni mi o Harmice a o tom rozruchu kolem dopisů."

"O *princezně* Harmice," opravil ho bezděčně dvořan.

"Před deseti lety mi sedala na klíně," zasmušil se Chast. "Od té doby nejspíš trochu vyrostla, ale je to pořád ona."

"Je krásná," vydechl Oskran. Všichni se rozesmáli a napětí mezi Chastem a Redem povolilo.

"Kdybychom aspoň tušili, kdo ty slátaniny píše!" Rede zaťal pěstičky a Chast skryl úsměv. Tak i tenhle se zamiloval! Hm. Harmika byla už tehdy v sedmi letech moc hezká holčička.

"A víte, kdo je doručuje?" zeptal se.

"Ach, to je záhada," řekl Rede. "Objeví se třeba na stole. Rolička pergamenu se najde zastrčená mezi rameny svícnu. Nebo leží před trůnem, když král přichází, aby přijal vyslance severních knížat. Nebo list drží v zobáčku princeznin holub..."

"Je to tedy někdo z paláce. Nebo ten člověk, či snad duch, někoho v paláci podplatil."

Rede při Chastových slovech položil ruku na jílec meče. Dal si však dobrý pozor, aby jeho gesto vyhlíželo opravdu jen jako gesto. Neměl nejmenší chuť zahrávat si s Chastem.

"Nemyslel jsem tebe, Rede," uklidnil ho rytíř a přimhouřil oči.

Hospodský nahlas zaklel. Dnes večer už tu bylo obtížných hostů ažaž, a teď ještě vojáci!

"Tušil jsem, že tě najdu mezi nějakými pobudy, Rede," zahalasil chlapácký bas a pod svícen vkročil statný muž ve stejnokroji se zlatými výšivkami a krátkým ozdobným mečíkem u boku.

"Pozor na ty *pobudy*, pane!" Oskran zvedl hlavu a hrdě pohlédl do přísné hranaté tváře velitele královské armády Eufarmata.

"Ach, to jsi ty, šikulo," zasmál se statný voják. "Pořád čekám, kdy se přihlásíš do mých oddílů. Pro palác je tě škoda!"

"Mečem vládne dobře," ozval se Chast, "chybí mu však tvoje ráznost, Eufarmate. Dupeš kolem sebe jak buvol a nehledíš, komu šlapeš na kuří oka."

"No tohle. Chast, svědomí armády," posmíval se Eufarmat. "Pořád poctivý, pořád chudý?"

"Přesně tak," řekl Chast. "Odveď si Redea a vypadni. Zacláníš mi výhled na hezkou šenkýřku."

Eufarmat zrudl. "Jak rád bych ti nakopl tvoji drzou hubu, Chaste," zatoužil nahlas. "Jenže já nehledám Redea. Hledám tebe. Král tě chce vidět."

Chast se zvedl a ukázalo se, že velitele armády o kus převyšuje i bez podpatků s ostruhami. "Našli pisatele těch ohavností? Mně je to jedno. Odcházím z města a zkus mě zastavit, ty velký tupý vojáku!"

Eufarmat se zaťatými zuby ustoupil. Moc dobře věděl, co tenhle rytíř dokáže. Bojovali bok po boku v nejedné bitvě, a měli se tehdy docela rádi a zachraňovali si navzájem život. V těch krásných dobách, kdy se království otřásalo v základech a oni byli svorní...

"Chaste!" vykřikl Oskran, "to chceš, aby se král za tebou plížil přestrojen, v šedé kápi, a prosil tě?"

Chast se zastavil u dveří. "To mě nenapadlo," přiznal upřímně. "Máš možná pravdu, Oskrane. Půjdu ke králi."

Eufarmat se chytil za hlavu. "U všech pekelných pramenů, Chaste, ty jsi pořád stejný! Samá čest a svědomí!"

"Já vím, že mi závidíš," řekl Chast mírně. "Pojďme do paláce."

* * *

Harmika je pozorovala ze zdi s cimbuřím. Eufarmat ho vede! Jestlipak šel dobrovolně? Nu ostatně jak jinak. Sotva kdo na světě přinutí rytíře Chasta jít, kam se mu nechce... Dychtivě se naklonila. Je pořád stejný. Má příšerné šaty, jiný by v nich vyhlížel jak hastroš, ale jemu sluší všechno. Rytíř, který umí vykládat malým holčičkám pohádky na dobrou noc...

"Blázinko!" zavolala. Drobná dívka v pestré krátké sukénce přiskočila, cinkajíc rolničkami na červené čapce. "Copak, paní?"

"Vidíš toho vysokého muže?"

"Velitele Eufarmata?"

"Ne, toho vedle něj..."

"Aha. Má krásné vlasy. A je smutný. Jako já." Zatočila se dokolečka, jak bývá zvykem šašků, a usedla své paní k nohám.

"Jako ty... Jsi bystrá, Blázinko," pronesla zamyšleně princezna Harmika. "Říkají o něm, že je blázen."

"Půjdeme poslouchat?" zeptala se Blázinka.

"Ovšem. Sundej čapku, ať nás rolničky neprozradí."

Lehkými kroky seběhly po točitém schodišti v postranní věžičce dolů, nad síň, kde král přijímal důvěrné návštěvy, a přikrčily se za brokátovým

závěsem u tajného okénka, jímž bylo dobře vidět i slyšet, co se v síni děje. Král o okénku neměl ani tušení.

"Podrobně popisuje, co s mou dcerou bude dělat," říkal právě král.

"Ukaž mi ten list," požádal rytíř Chast. Žádné oslovení veličenstvo, pane, nebo aspoň králi! Harmika tajila dech. Nebojí se! Nikoho se nebojí!

Král váhal. "Neměl bys to číst." Neurazil se. Vůbec se neurazil, jásala neslyšně Harmika.

"Jsi zvyklý mít kolem sebe mládenečky," řekl Chast. "Já jsem dospělý muž. Mohu ten dopis číst a nebudu se červenat." Vztáhl ruku a král mu do ní vložil tenkou roličku. Chast dopis rozvinul a četl.

"Vida," promluvil po chvilce. "Paní z Netřeskových skal. Kněžna Irgina."

Harmika ztuhla. Žena! Co to má znamenat? Vtom zaslechla tichý zvuk odhrnovaného závěsu, na ústa jí dopadla těžká dlaň a silné ruce ji táhly pryč. Blázinka ječela a ječela, dokud ji jiné ruce nezvedly ze země. Rytíř Chast běžel najisto, znal jejich okénko. Postavil si vyděšenou dívku proti sobě. Překvapeně hleděl na něžnou kulatou tvářičku pod rozcuchanými kudrnatými vlasy. Moc hezké děvče... Kdo je to?

"Museli mít létající kočár," zadrmolila dívka, "určitě! Zašuměla křídla... Jsou to sluhové paní z Netřeskových skal!"

"Všecko jste vyslechly," pokýval Chast.

"Co s ní udělá?" Dívka na něj upřela zoufalý pohled.

"Nezabije ji," odpověděl úsečně. "Přinejmenším ne hned. Snad ne dřív, než se k ní dostanu."

"Půjdu s tebou," prohlásila. "Jsem priceznina Blázinka."

"Celá se třeseš," namítl.

"To přejde. Polekali mě. Už to přechází..."

Král těžce stoupal po úzkých tajných schůdcích. "Unesli mé dítě," řekl stařeckým hlasem. "To je konec."

"Není," odporoval mu Chast. "Přivedu ti ji."

"Její čest..." začal král zlomeně, a Chast ho vztekle přerušil: "Co uděláš, až ti ji přivedu? Odstrčíš ji a řekneš, já tě už neznám? Vyženeš ji?" Otočil se a rozběhl se dolů se schodů. "Pojď, Zinko," zavolal přes rameno a dívka poskočila jako kůzle.

"Chaste!" vykřikl král ochraptěle, "najdi mi mou dceru, prosím tě!"

"Nemusíš prosit!" odpověděl rytíř na posledním schodě a byl pryč i s Blázinkou.

Ještě toho večera král vyhlásil tajné pátrání. Chtěl vědět, k čemu přesně se Chast chystá. Ve městě však nezůstala ani stopa po rytíři Chastovi, Oskranovi a Blázince.

Byli už na cestě. Půjčili si koně od Oskranova otce a první úsek cesty s nimi jel jeho sluha, jehož úkolem bylo přivést zvířata zpět, až pro ně bude krajina příliš neschůdná.

"Tohle je ještě pohodlné," řekl Chast naříkající dívce, "bude hůř! Půjdeme pěšky, polezeme po skalách! Můžeš se vrátit!"

"Ach, ach," Blázinka potřásla tmavými kudrnami, "nikdy bych neřekla, jak umí být sedlo tvrdé... Kam nás vlastně vedeš?"

"Oklikou k Netřeskovým skalám. Nad Pekelnými prameny se dá přeletět jedině v létajícím kočáře, a ten nemáme. Musíme přes Most spravedlivých a Svatyni Posledního dechu. Třeba nám Strážce něco poradí..."

Oskran se otřásl. "Jsi nevinný a spravedlivý, Chaste? Nikdy jsi neudělal nic zlého?"

"Určitě udělal," řekl Chast. "Jako každý. Když mám hlad, závidím tomu, kdo se cpe hovězí kýtou. A někdy závidím bláznům jejich rolničky... Závist je moc špatná, Oskrane."

* * *

Paní Irgina byla velká a mohutná, a když šla, boky se jí houpaly a otřásaly a Harmice se z ní dělalo zle. Cesta létajícím kočárem byla vlastně úžasná, únosci jí neubližovali a nechali ji vyhlížet ven, dolů, kde rychle ubíhala krajina, zkrásnělá soumrakem. Harmice se líbil i ten podvod s Netřeskovými skalami. Na území kněžny Irginy nebyly skoro žádné skály. Zdálky náhodný poutník viděl vysoké stěny porostlé kvetoucími i nekvetoucími květinami, jenže stěny byly dřevěné, sbité z obrovských klád, s upevněnými nádobkami s hlínou a štěrkem, v nichž květiny rostly. Převládaly růžice netřesku, ale ze stěn se spouštěly i větvičky poseté bílými a červenými květy, Harmika zahlédla i vzácné modré kalichy s chlupatými nožkami, ach, Irgina to tu měla krásné... Stěn bylo několik, vyšších i nižších, a spolehlivě vytvářely dojem skal. Zdálky, protože blíž se nikdo neodvážil. Bránily v tom Pekelné prameny.

Viděla Prameny shora a byl to děsivý pohled. Nádherný a děsivý. Pod Ďáblovou skalou, jedinou skutečnou skalou na kněžnině území, neustále zlobně bublá jezero sytě krémově zbarvené tekutiny, bubliny občas prasknou a z každé vyšlehne modrý plamínek, jinde zas vytryskne mocný sloup vody smíšené se žlutou tekutinou jezera, nesený horkou parou, která na chvíli zahalí rozbouřenou hladinu. Do jezera prudce klesá vodopád, nad nímž se vznáší duha. Harmika zahlédla, jak odkudsi z hlubin pod patou vodopádu vyšlehl modrý plamen a voda se za ječivého sykotu všechna proměnila v páru. Uchvacující podívaná! A potom... Kněžna!

pokračování na str. 43

Dech draka
&
Dračí Doupě

Květ smrti

3. místo v soutěži 0 spár Zlatého draka '92

JESKYNĚ

4.

Jeskyně je určená postavám nejméně na 6. úrovni. Jde o tažení, které zabírá nejméně týden hracího času a nejméně 15 hodin skutečného času.

KVĚT SMRTI

Dobrodružství začíná nenápadně. Družinu v hospodě vyhledá kouzelník jménem Kalpo-man. Je to kouzelnický mladíček asi na 7. úrovni s neutrálním přesvědčením. Popíše jim, že našel svitek (případně jim ho ukáže), popisující jeskyni s pokladem. Byl tam pro něj sám, ale zjistil, že v jeskyni se usadila tlupa orků, kteří nemají o tajných dveřích k pokladu ani zdání, ale přesto tam nikoho nepustí. Bydlí s nimi asi i jeden obr. Požádá tedy družinu o pomoc s těmito orky a slíbí jim dostatečně lákavé procento z pokladu. Společně s ním se družina vydá do Špičákových hor. Je to asi 10 dní jízdy na koni. Po cestě mohou zažít drobnější dobrodružství, podstatné ale je, že tuto část země nikdo z družiny pořádně nezná. Kouzelník říká, že už tu jednou byl a vede je proto bezpečnými cestami. Vyberou si menší jeskyňku k přenocování a kouzelník tvrdí, že zítra už uvidí poklad. Po cestě divočinou často kouzelník hlídal a možná je zachránil před nejedním nebezpečím, a tak při jeho hlídce všichni klidně usnou. Ti odolnější se probudí už při cestě, kterou absolvují svázaní a přehození jako pytle přes cválající koně. Skupina barbarů vedená kouzelníkem Kalpomanem právě vjíždí do ponurého hradu na vysoké skále. Železná brána se za nimi zlověstně zaklapne. Ostatní se probudí v temné cele. Stačí si říci sotva pár slov, když opět ve vzduchu ucítí nasládlou vůni jedu a zase všichni upadnou do tvrdého spánku.

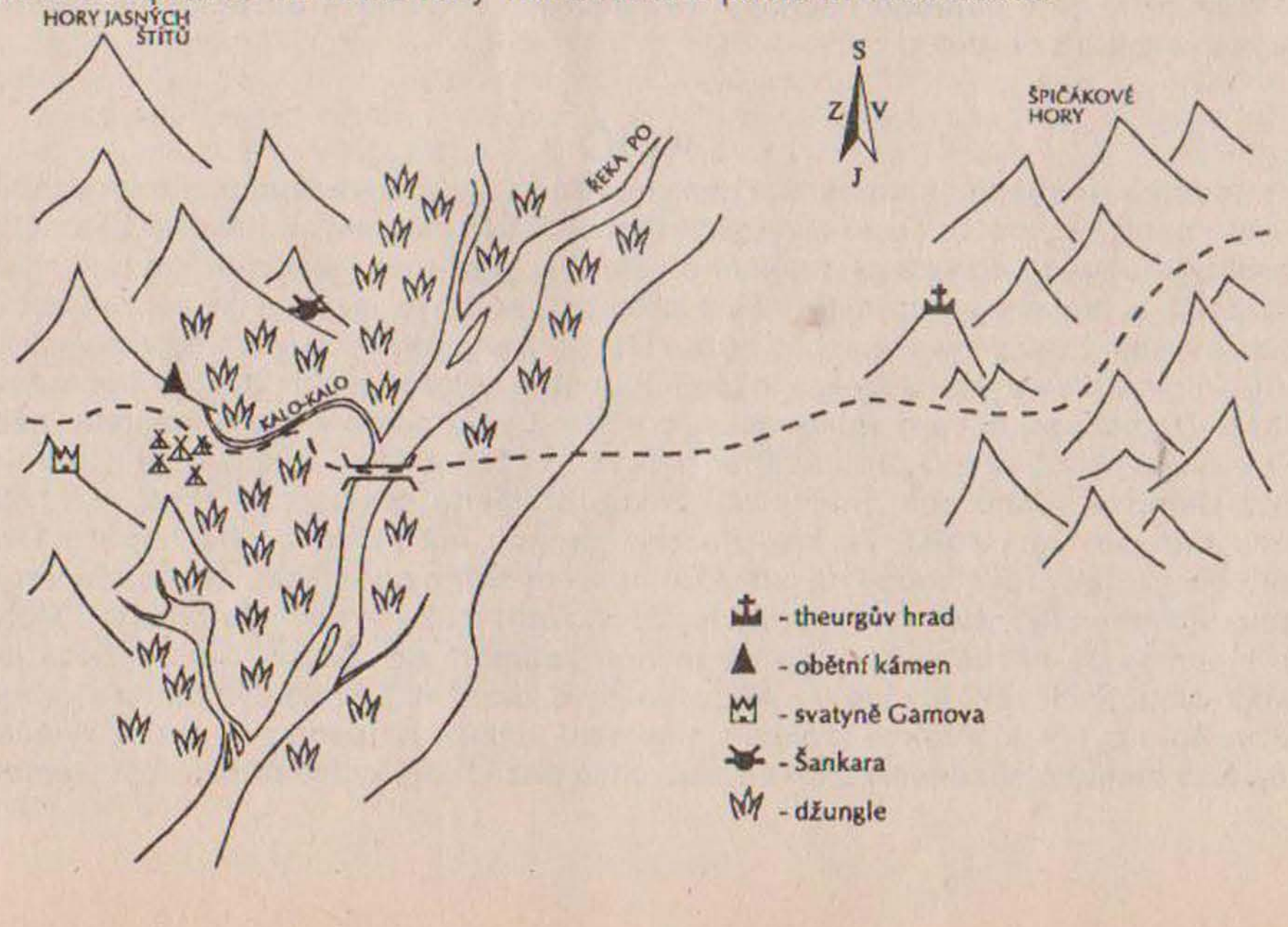
Probudí se v rozlehlé vysoké místnosti. Před nimi na mnoha stupních stojí vysoký trůn ze zlata. Na trůně sedí kudůk. Je nádherně oblečen, ale vousy má bílé a tvář velmi vráscitou, vypadá staře a unaveně. Začne mluvit. Díky podivuhodné akustice se zdá, jakoby každé postavě šeptal přímo do ucha. "Jsem Aram'šeik." Nyní jim tento theurg vypoví svůj příběh. Je to velice mocný theurg a propátral snad všechna tajemství astrálních sfér. Ale ani takovým mistrům se nevyhnou fatální neúspěchy. Jeho potkal při výrobě lektvaru Mládí. Teprve když ho vypil, zjistil svůj omyl. Místo lektvaru Mládí vyrobil lektvar Nesmrtelnosti. Nejdřív toho hojně užíval, vytvořil si velkou říši a nashromáždil velké bohatství. Časem však poznal své prokletí. Nyní již žije na tomto hradě s pár přáteli a je unaven, nesmírně unaven životem, zešedlo mu zlato, zešedly mu záhady astrálních světů, chce si již jen odpočinout od světa. Poslední výprava, kterou uskutečnil, byla do věštírny. Věštba předpověděla, že zemře jedině pomocí strašlivé květiny Smrti, kterou ale nesmí sám utrhnout. Ta květina mu musí být podána rukou, která nechce, ale musí. Pro tento úkol vybral theurg právě vás. Postavy mohou namítnout, že pro žádnou květinu nikdy nepůjdou. Theurg se začne sípavě smát. Pak zdvihne seschlou ruku, vysloví jakési heslo a sevře ruku v pěst. Postavy si povšimnou, že mají na krku cosi jako zlaté obojky s démanty. Tyto obojky se nyní začínají pomalu ale jistě zmenšovat a svírat. Když jsou postavy dostatečně přidušené, kudůk otevře dlaň a obojky povolí. Postavám se nepodaří je sundat. Kudůk se zasměje: "Mám vás teď opravdu v hrsti, půjdete pro květinu Smrti a přinesete mi ji, jinak zemřete. Ty náhrdelníčky nesundáte a pochybuji, že najdete někoho tak zručného, aby vás jich zbavil. Dal jsem do nich své staleté zkušenosti a um."

Pak vystoupí Kalpo-man, omluví se jim za svůj "úskok" a přivede je k oknu. Jsou na poslední hoře Špičákových hor a před nimi se táhne plochá travnatá step.

Kalpo-man řekne: "Pojedete-li šest dní touto stepí na západ, dojedete do džunglí. Teče tam ohromná řeka Po. Vede přes ni jediný most, starší než cokoliv jiného okolo řeky. Prý tam kdysi leželo velké město, ale to pohltila džungle, dnes si to město pamatuje jediný Aram'šeik. Ten most tam ale zůstal. Za mostem je džungle a ta se táhne dva dny cesty až k úpatí hor Jasných štítů. Tam pramení říčka Kalo-Kalo, ta se vlévá do řeky Po u mostu a cesta vede po jejím břehu. Tam, u pramene Kalo-Kalo, hledejte květ Smrti. Žijí tam domorodci, ale pokud vím, nepěstují onen častý zvyk pojídání cizinců. Jsou hloupí a poměrně přátelští. Říká se ale, že květ Smrti má mocnějšího ochránce." Družina dostane od Aram'šeika vůz a dva koně a něco jídla a pití. Theurg jim dá lhůtu; pokud se do roka a do dne nevrátí, jeho pěst se sevře.

Postavy vyrazí na cestu k prameni Kalo-Kalo. Brzy zjistí, že přes step vedla kdysi dobrá cesta, a ač již rozpadlá, je pro vůz dobře použitelná. Dokonce ve vzdálenosti denního pochodu jsou tu trosky (často jen vyčnívající kameny) staveb, nejspíše hostinců. Step je nyní ale pustá. Po cestě se podle úvahy PJ mohou setkat třeba s vlky nebo mrchožrouty apod.

Po šesti dnech dojedou k jakémusi ohromnému kamennému schodu, který odděluje step od údolí řeky Po. V údolí se otvírá džungle. Ve schodu je proražen průsmyk a džunglí byly kdysi postaveny dobré cesty. Stromy a liány jsou však nakloněny až nad cestu, a tak se před nimi otevírá ponurý zelený tunel plný tajemných zvuků. Občas narazí na křižovatku a je na PJ, nechá-li je chvíli bloudit džunglí, zavede-li je třeba do trosek pradávného města, do bažin nebo do hájů mluvících stromů. Nakonec by se ale měly postavy dostat k řece a městu. Řeka je opravdu ohromná, most je dlouhý asi 120 sáhů. Mohutné pilíře jsou zakončeny podivnými ponurými sochami. V řece plavou krokodýli, každý alespoň 6 sáhů dlouhý. U posledního pilíře mohou postavy potkat starou říční vílu, která jim může prozradit něco o jejich cestě, o zbořeném městě, o mluvících stromech (záleží na PJ). U konce mostu se opravdu do velké řeky vlévá říčka a podle ní vede cesta.



Po dvou dnech cesty džunglí plné hadů, tygrů, podivných ptáků, zvědavých a drzých opic a jiných podivných tvorů (třeba obřích stonožek) dorazí k úpatí hor Jasných štítů. Zde leží velká vesnice, nebo spíš městečko domorodců. Vymýtili džungli a na políčkách pěstují rýži. Jsou chudí, ale žijí si poměrně spokojeně. Milují hazardní hry (nejvíc Tipu-Bipu, obdobu našich skořápek) a většinu času tráví hazardem a pojídáním nakvašené rýže - místní alkoholické speciality - podle toho vypadá jejich inteligence. Jediné, co je trápí, je, že každý měsíc při novu musí vybrat jednu dívku a přivázat ji k obětnímu kameni na nedaleké hoře. Dívka tam ráno už není a říká se, že tím je Ten Strašlivý upokojen na další měsíc a nebude plenit vesnici. Náčelník domorodců není příliš chytrý, ale když mu postavy zaplatí, nechá jim chýši stranou vesnice. Mimochodem, stal se náčelníkem, protože se naučil pár triků při Tipu-Bipu a nad každým zvítězí, určitě to zkusí i nad postavami. Jediný moudrý člověk ve vesnici je šaman. Situace vesnice ho trápí, zvláště proto, protože naposled byla pro oběť "vybrána" jeho starší dcera a má jich doma ještě šest, a tak se obává o jejich osud. Hned prvního večera družinu vyhledá, aby zjistil, že jeho úmysl je i úmyslem postav. Je moudrý, ale přesto v zajetí pověr, a tak jim bude pouze radit a nejvýš ukazovat a popisovat cesty, sám se k žádným činům neodhodlá. Od otce se naučil tajemné zaříkadlo, kterým prý padne zlo v hoře.

"V hoře zlo chodí a létá, smrti květ tam vzkvétá,
naplň Gamovy ruce zlatem, klíč vydá ti
k obětnímu kameni.
Šankara našla, co hledala, i ona své tajemství vydala,
máš-li ono světlo a klíč, pak zlo půjde pryč."

Šaman to sám pořádně nechápe, ale poví jim o Gamově a Šankařině chrámu. Možná je tam i zavede.

KLÍČ

Postavy se dostanou do horské jeskyně. Buď je tam dovede sám moudrý šaman Mumu, nebo jim popíše cestu a vysvětlí význam sochy v jeskyni. Křivolaká kamenná chodba je dovede do jediného velkého sálu. Je to přírodní jeskyně, jen podlaha je uhlazená a urovnaná. Uprostřed této přibližně kruhové jeskyně je na kamenném podstavci asi 2 sáhy vysoká socha bůžka Gama. Šaman, pokud je s nimi, jim vysvětlí, že Gam je uctíván jako bůžek přinášející štěstí a to především štěstí v hazardních hrách. Domorodci hazard velice milují a většina věcí nemá vlastně majitele, neboť je neustále vyhrávána či prohrávána (týká se to i žen a dětí). Říká se, že kdo položí před Gamovu sochu oběť (nejčastěji místní oblíbená specialita - zkvašená rýže), tomu přinese Gam štěstí ve hře. Postavy mohou mít štěstí a přistihnout několik obřích krys, jak právě hodují na jedné oběti. Není nutno podotýkat, že zkvašená rýže rozjařuje nejen lidi, ale i krysy, proto jejich chování může být docela zvláštní. Mohou se k postavám něžně lísat či na ně rovnou zaútočit atd. Bůžek Gam vypadá jako velmi vyhublý člověk. Má ale 6 rukou s velikými dlaněmi a krokodýlí hlavu s velkými zuby. Šaman jim dále řekne (pokud s nimi není, najdou na podstavci sochy vytesaný nápis se stejným obsahem), že Ten, kdo chce poznat opravdovou štědrost Gamovu,

musí naplnit jeho ruce zlatem. Místní domorodci jsou ale všichni chudí, takže to ještě nikdo nevyzkoušel. A opravdu, všech šest dlaní Gamových se natahuje přímo v žebráckém gestu. Postavám nezbývá, než vytáhnout váčky se zlaťáky, a když dají do každé dlaně asi 25 zlatých, ozve se zacinkání, zlaťáky zmizí, celý podstavec sochy popojede a odkryje tak vstup na točité schody kamsi do podzemí. Pokud je s družinou šaman, neměl by s ní jít dolů.

Postavy jdou po schodech, odhadem asi 30 sáhů pod zem. Schody končí ve skleněné kouli o poloměru asi 5 sáhů. Jsou už na mapě "KLÍČ". Místnost "Z" je na mapě zmenšena, ve skutečnosti má poloměr asi 20 sáhů. Má kopulovitý strop. Na vrcholu kopule je zavěšena na stropě právě ona skleněná koule, ve které končí schody. Jakmile postavy sestoupí ze schodů do koule, ozve se příjemný elfský hlas a praví: "GAM, GAM, GAM, vítám vás, začínáme - prosím připoutejte se." Současně zmizí schody, koule se uzavře a volným pádem padá k zemi. Podlaha je ale z hmoty podobných vlastností jako guma (stejně jako ostatní stěny), takže postavy se budou mlátit v hopkající kouli (pokud mají po kapsách nějaké ohnivky nebo hruštičky...). Koule se konečně zastaví na zemi a pomalu se rozjede k některým ze čtyř dveří (Záleží na náhodě - hod kostkou). Jakmile k nim dojede, přisaje se ke stěně a část skla přede dveřmi zmizí. Postavy dveře otevřou a mohou vejít do místnosti. Teprve až vezmou stříbrnou sošku Gama z výklenku, ozve se opět elfí hlas: "Nastupte prosím, budeme pokračovat." Když pak postavy vstoupí do koule, ta se zacelí a pokud ještě nemají klíč, kutálí se k dalším dveřím. Pokud postavy mají klíč, vznese se zpět ke schodům a vypustí je ven se slovy: "GAM, GAM, GAM, těšilo nás a doufáme ve vaši další návštěvu!" Při výběru dveří záleží sice na náhodě, ale postavy by neměly jít hned do místností 12 - 15, měly by dříve navštívit jiné "atrakce".

1) Zde je pouze nestvůrka, která se případně může vrhnout do koule, hned, jak se otevřou dveře. PJ může použít nějakou svoji nebo Pavoučáka štířího (viz Bestiář).

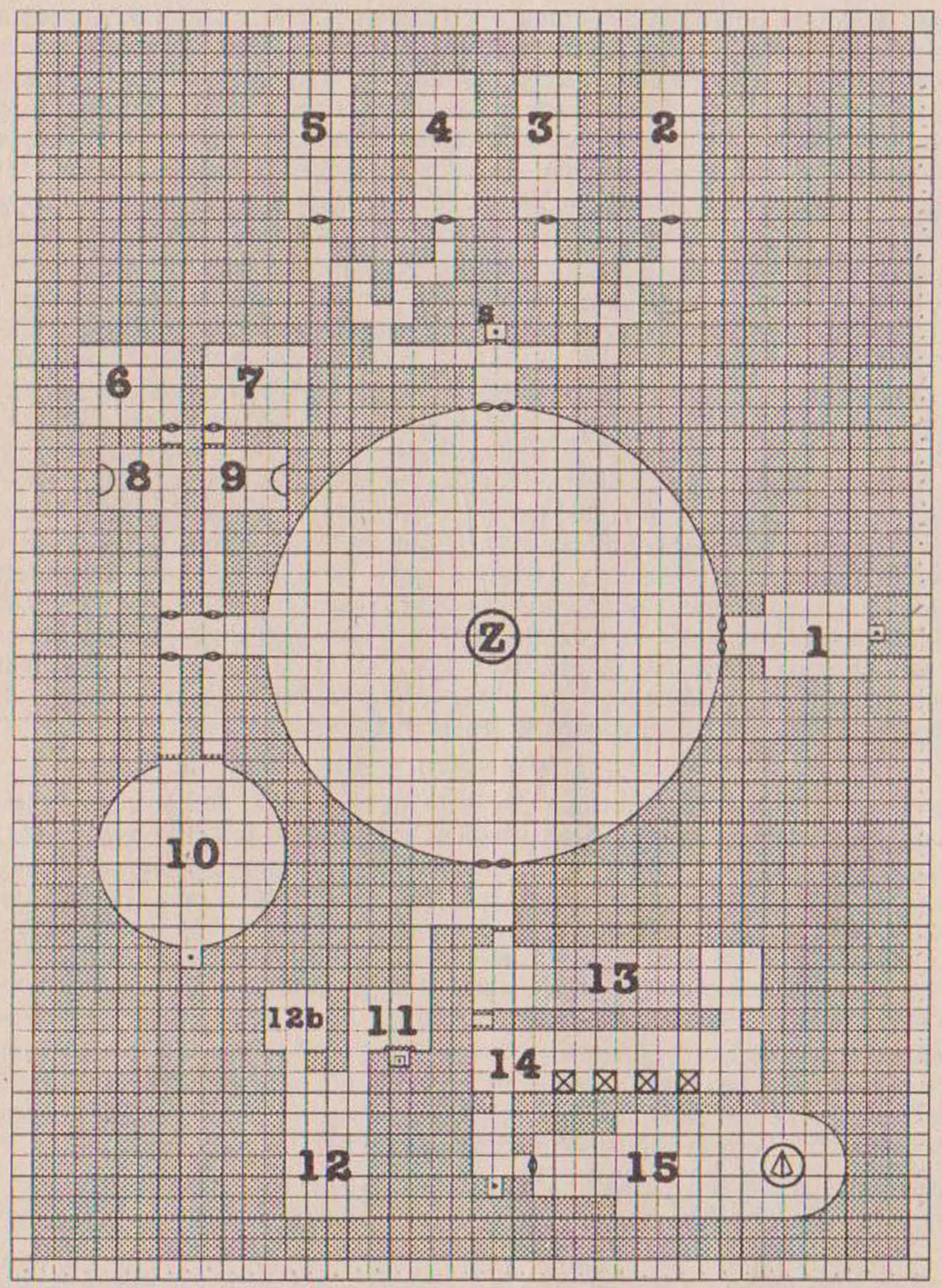
2) Stejná jako místnost 3, 4 a 5. V železných dveřích je malé prosklené okénko, kterým je vidět dovnitř. V každé z nich jsou dva Nemrtví (či jiné příšery - podle volby PJ) a klec se zajatou vílou. Všechny víly jsou uspány a probudí je jenom polibek postavy s charismou větší než 15. V této místnosti je víla Amélie - zákonně dobrá. Je to velká a mocná víla (obratná kouzelnice). Víla jim poděkuje a slíbí jim pomoc v nejkrušnější chvíli. Pak zmizí (letí načerpat sílu).

3) Zde spí víla Anélie - zmateně dobrá. Po probuzení se začne smát a vesele zpívat (bohužel trochu falešně). Nakonec jim poví, že má moc nad štěstím, a políbí svého zachránce na čelo. Získá tím výhody amuletu štěstí na 3 hody. Ostatním poví o tajné schránce "S", kde je ukryta stříbrná soška Gama. Pak také zmizí.

4) Tady spí víla Umélie - zmateně zlá. Po probuzení vrazí facku tomu, kdo ji políbil, vynadá všem, že jsou neupravení a špinaví. Rozkřičí se na ně, aby vypadli, přitom jim prozradí tajnou schránku "S".

5) Zde je víla Unélie - zákonně zlá. Ta se také začne usmívat, mile poděkuje a prozradí jim schránku "S" a navíc jim jako odměnu prozradí, že poklad je v místnosti 7 (popíše cestu), a také jim řekne, že vypínač za zrcadlem v místnosti 11 jim velice pomůže a poradí jim, aby ze všeho nejdříve zapnuli právě tenhle vypínač.

6) Místnost, ve které je zajímavá pouze truhla s pokladem (jeho velikost a složení závisí na PJ).



zeď
dveře
tajné dveře
socha
výklenek se soškou Gama

KLÍČ

7) Místnost je úplně stejná jako 6. Jsou tu ale hned dvě zajímavé věci. Především poklad v truhle v této místnosti je zcela falešný (skleněné démanty, kočičí zlato, korálkové perly atd. - postavy to ale asi nepoznají). Do místností 6 a 7 vedou tajné dveře, jejich specialitou je to, že postavy mohou najít a otevřít pouze jedny z nich. Pokud jsou jedny otevřeny, ty druhé okamžitě "srůstají" se stěnou.

8) Obyčejná místnost s obrazem Gama a mramorovou kašnou.Pokud se postavy napijí, přibude jim 4-9 životů, při druhém napití už jen 3-8 životů atd.

9) Stejná jako číslo 8, pokud se postava dotkne hladiny, ze dna prudce vyjede dlouhá šupinatá ruka (spíš chapadlo). Je dlouhá až 4 sáhy, dosáhne tedy po celé místnosti. Postava si háže proti pasti Obr - 12 - nic/je chycena. Pokud se postava vyhne, ruka se pravděpodobně pokusí chytit někoho jiného. Pokud je ruka úspěšná, během následujícího kola stáhne postavu, kterou drží zásadně pod krkem, ke kašně a zde ji začne topit. Bude jí to trvat tři kola + bonus za odolnost. Zbraně jsou proti ní celkem neúspěšné, ale jsou-li na ni seslána útočná kouzla v hodnotě alespoň 12 magů, zmizí opět ve vodě (připravená na další útok).

10) Po vstupu do místnosti se za nimi dveře automaticky zaklapnou a otevřou se až po vyndání sošky z výklenku. Soška je tu ale uzavřena ve složité soustavě skleněných válců. Postava, která ji chce vytáhnout, si nejdříve hodí proti pasti Int - 10 - vyndá sošku/nepochopí systém hlavolamu a sošku nevyndá. Každý pokus o vyndání trvá nejméně 3 kola. To má význam pro další věc v místnosti. Uprostřed je totiž na žhavém kameni kotlík s pokličkou. Jakmile se kdokoliv dotkne tohoto kotlíku, či se k němu přiblíží moc blízko (např. za účelem prohledání nebo protože je kotlík ze stříbra), poklička se otevře a z kotlíku vyletí Gumidís Supra (viz Bestiář).

11) Obyčejná místnost s krásným zrcadlem na stěně. Za zrcadlem je schránka a v té otočný vypínač. Pokud jím postavy otočí, zdánlivě se nic nestane, ale i kdyby ho ihned otočily zase do původní polohy, je pozdě - impuls k probuzení (varu) hlenového příkopu v místnosti 13 byl dán.

12) V této místnosti je většinou z kamenů a dřeva postaveno něco na způsob skřítčího paneláku (podobá se to spíš rozšlápnutému mraveništi). Zdejší skřítkové patří k jednomu z nejstarších skřítčích rodů, kdysi byli velmi mocní a moudří, ale i je postihla kletba ježibaby Valiny. Jejich moudrost pomalu dospěla k základní otázce - Co bylo dřív, slepice nebo vejce, zde modifikovaná na klas nebo zrno? Věčným dumáním nad touto otázkou mírně řečeno zdegenerovali (zkrátka zblbli). Dovedou sice ještě kouzlit, ale už to není ona úroveň inteligentních fórků, nýbrž nejapné žerty.

12B) V této místnosti je miniaturní skřítčí trůn. Skřítci tady nyní tráví většinu času různými pitominami, jako např. volba prezidenta, volba národní rady atd. Pokud postavy otočily vypínačem v 11, budou je skřítkové dlouho zdržovat líčením výhod a nevýhod jejich nového, již 349. návrhu místní ústavy (hlen ve 13 se mezitím dostane řádně "do varu").

13) Skoro celou podlahu místnosti vyplňuje asi 4 sáhy hluboký příkop, naplněný jakousi odrůdou zeleného hlenu. Pokud postavy jdou rovnou sem či neotočily vypínačem v 11, je hlen poměrně v klidu, jen občas zabublá a zachvěje se. Stěny jsou dost hladké, ale i přesto má zloděj šanci přelézt na druhou stranu. Dokonce i postava, která má např. prsten černé vodoměrky, se může pokusit přeběhnout po hladině. Za každé dva sáhy si háže proti pasti Obr - 7 - jde dál/hlen po ní "šlehne" - z hladiny vyhřezne gejzír slizu a postava háže proti pasti Obr - 9 - nic/zásah (jako

zelený hlen, ale tento po kole sám steče dolů, ať je postava mrtvá nebo ne, na druhou stranu je nehořlavý). Pokud postava do hlenu spadne, nemá v podstatě šanci. Pokud je hlen aktivován, vře a tu a tam vyprskávají gejzíry až ke stropu, mohou vyšlehnout i na ty dva sáhy země na kraji příkopu. Postava, která leze po stěně, má na každé dva sáhy 45%, že ji hlen zasáhne. Je-li hlen probuzený, je navíc magosenzorický a pokud postava používá k jeho překonání kouzla (např. levitace), má pak pravděpodobnost 55% zásahu. Aktivovaný hlen není možno přejít po hladině. Jsou-li do něj vylity asi 2 černé zhouby, pak na 6 kol zcela ustrne a nebude šlehat žádné gejzíry. To by se ale postavy neměly hned dozvědět, mohou jim to případně po delším přemlouvání (či vyřešení slepičího problému) prozradit skřítkové.

14) V místnosti jsou 4 sochy ze světlého kamene. Ve skutečnosti jsou to 4 zakletí bratři, kteří se kdysi pokusili obehrát mocného kouzelníka Zareje. Když se jim to podařilo, Zarej se naštval a proměnil je v sochy. Kouzelník je může odčarovat, pokud na ně sešle Zlom kouzlo alespoň s 45 magy, ale k ničemu mu to nebude.

15) Tato místnost má stěny, podlahu i strop z černého kamene, který pohlcuje světlo, na kulatém stupni zde leží klíč. Je to štíhlý křišťálový jehlan. Pokud ho postava uchopí, začnou v něm přebíhat slabé záchvěvy červeného světla. Tyto záchvěvy se stanou intenzivnějšími, natočí-li se špička směrem ke vchodu do hory Svatyně. Pouze pokud se špička jehlanu dotkne skály na obětišti, otevře se chodba do nitra hory (viz Svatyně).

V místnosti nad stupněm je socha z černého křišťálu, která znázorňuje Tripitana (viz dále). Zde ho vlastně postavy uvidí poprvé a nemusí mu věnovat takovou pozornost, jakou si zaslouží. Socha působí dost depresivně a pokud na ni bude nějaká postava příliš dlouho hledět, začne se jí v mysli rodit pocit zoufalství a strachu (v boji proti Tripitanovi má pak postih -1 k hodu o iniciativu).

Pokud postavy mají klíč a vezmou sošku z výklenku, pak se s nimi skleněná koule vznese ke stropu a oni mohou vyjít schodištěm. Když vystoupí i poslední postava z koule na schody, koule se za ní uzavře a již nikdy se tyto postavy dolů nedostanou.

Schody je vyvedou opět před sochu Gamovu a ta s třesknutím uzavře vchod do podzemí. Socha se ale trochu změnila, má nyní široce rozevřenou krokodýlí tlamu. Šaman jim poradí, že až nebudou klíč potřebovat, mají ho vložit zpět do tlamy sochy. Jestliže tak postavy po dobrodružství učiní, tlama se zavře, dlaně sochy se vztyčí a zasypou postavy proudem zlaťáků (nejméně 500 zl, nebo víc podle uvážení PJ).

Poznámky: Amélie a Anélie mohou postavy také vyléčit. Amélie může ještě něco postavám prozradit, ale pokud ji vysvobodí, její hlavní pomoc by měla přijít až ve svatyni při boji s Tripitanem. Pokud postavy nebudou vědět, jak víly probudit, můžeš jim napovědět, že klec je kována umělecky tak, aby připomínala trnové haluze růží, popř. že každá víla ma na klíně šípkovou růži (pokud je ani to netrkne, pak mají smůlu a víly neprobudí).

Místnosti 13 a 14 spojuje i tajná chodba. Není ji možno otevřít, dokud je soška ve výklenku, naopak, pokud je soška vyndána, tajné dveře ve 14 se samy otevřou.

Stříbrné Gamovy sošky od nich velice rádi domorodci odkoupí. Budou sice nejdříve nabízet třeba své manželky, ale pak jim za jednu dají až 200 zlatých.

KOULE

Cestu k jeskyni jim ukázal šaman či jiný domorodec, popř. jde šaman s nimi. Sestupují úzkou stezičkou na dno propasti. Pomalu okolo mizí vegetace a zůstávají jen holé skály. Cesta a dno je tu a tam pokryto kostrami různých tvorů. Na dně je šero, takže rudě zářící znak strašlivé bohyně smrti Šankary nad vstupem do jeskyně je dobře vidět. Pokud je s nimi šaman či někdo jiný, odmítne pod tento znak vstoupit. Postavy by se měly dříve, než sem půjdou, dozvědět legendu o této krvavé bohyni, která budí strach mezi domorodci a je pro ně ztělesněním smrti. Povídá se, že kdysi to byla překrásná, mocná a moudrá bohyně. Jednou se šla koupat do velké řeky Po a tu se stalo, že ji tam spatřil její bratr, bůžek Gam, který tam byl právě na lovu. Gam byl jat milostným žárem, proměnil se v krokodýla, uspal Šankaru kouzlem a stáhl ji pod vodu, kde svůj žár úspěšně vybil. Šankara se rozhněvala a proklela Gama, takže od té doby má lidské tělo s krokodýlí hlavou a nemůže už měnit podoby. Z tohoto spojení se Šankaře narodilo šest ohyzdných dětí. Měly podobu obřích krys, ale místo hlavy měly trup, čtyři ruce a hlavu lidskou, však scvrklou a vrásčitou. Všichni se těch dětí báli a tak se usnesli, že je schovají a Šankaře namluví, že zemřely při porodu. Šankara však prohlédla jejich lest, protože zaslechla nářek unášených dětí. Strašlivě se rozzlobila, takže jí oči začaly planout rudým světlem, a od těch dob prý chodí po světě, hledá staré lidi a ptá se jich, kam odnesli její děti. Nikdo jí však neumí odpovědět, a tak každého vzteky zabije.

Tuhle jeskyni, jak jim může šaman prozradit, nechal prý kdysi vyhloubit jeden mocný kouzelník a chtěl tu oklamat Šankaru a získat tak nesmrtelnost. Neví se, zda se mu to povedlo, ale říká se, že tato jeskyně vydá své tajemství jen tehdy, až "Oči Šankary, bohyně strašlivé, uvidí to, co věky marně hledají".

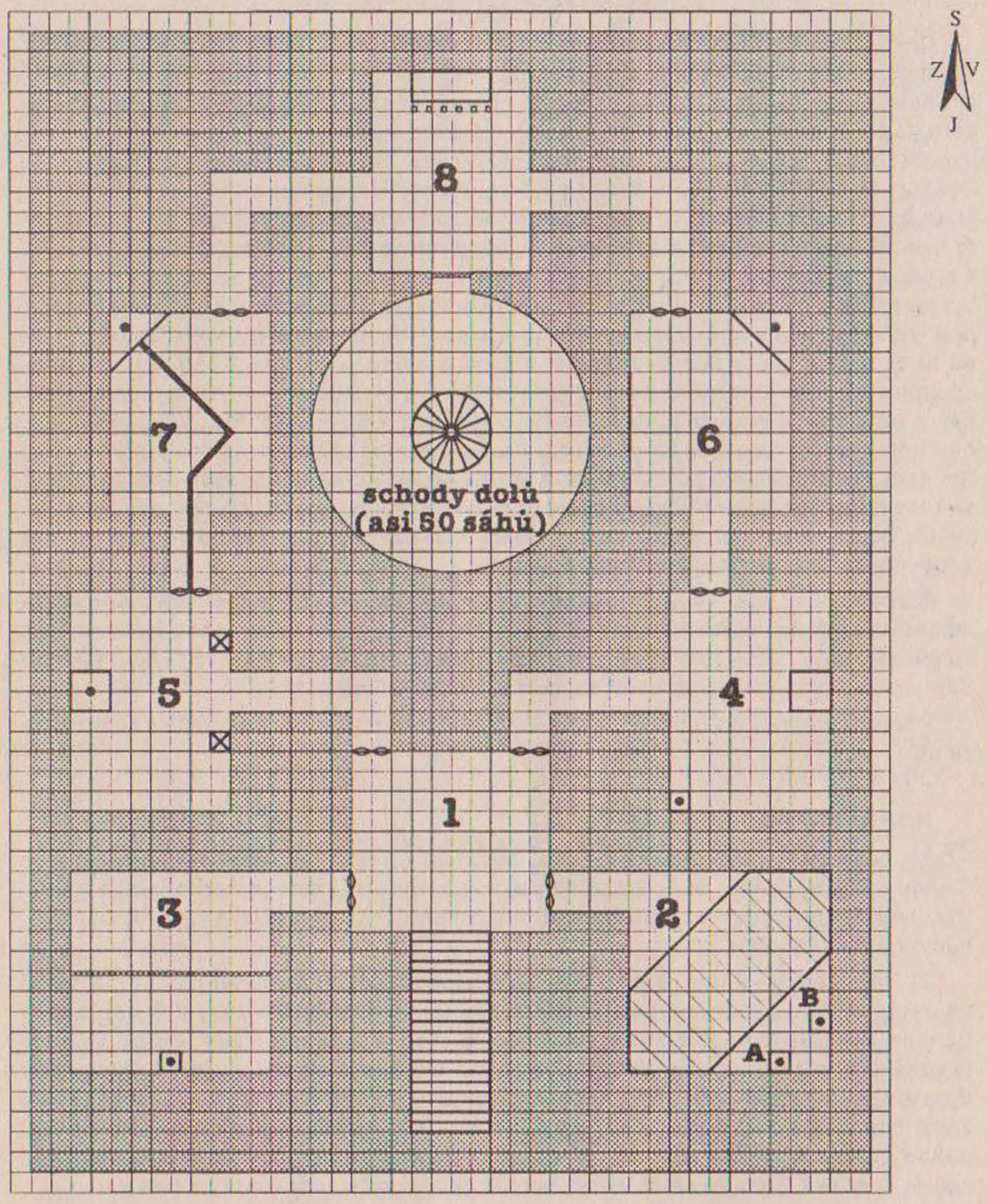
Postavy vstoupí do jeskyně a po dlouhých kamenných schodech klesají do nitra země.

HORNÍ PATRO

1) Je tu tma, jako ostatně všude. Místnost (stejně jako většina ostatních) je 5 sáhů vysoká. Stěny, strop i podlaha jsou z hladkého kamene černofialové barvy. Všechny dveře v jeskyni jsou dvoukřídlé, železné a mají velké kruhy na otvírání, nemají žádný zámek.

2) Ve stěnách místnosti jsou vlisy létajících ptáků. Vyznačená plocha na mapě na podlaze je ze světlého kamene. V rohu jsou dvě stejné sošky krysích babic (dětí Šankary). Sošky jsou ze železa, asi 30 coulů vysoké a 40 mn těžké. Pokud vezmou jen sošku A, nic se nestane a mohou jít zpět. Pokud se ale kdokoliv jen dotkne sošky B, tato soška vybuchne a zraní každého v okruhu 3 sáhů za 2-12 žt. Zároveň prostě zmizí ona světlá část podlahy a místo ní je tu příkop asi 30 sáhů hluboký. Pokud tam někdo zrovna stojí, má smůlu a padá dolů. Pokud se postavy jako první dotknou sošky A, soška B po 3 kolech sama vybuchne, ale místnost zůstane celá.

3) Na stěnách této místnosti je sousoší znázorňující boj několika válečníků a obřích netopýrů. Když začnou sousoší prohledávat, náhle se jižní stěna rozevře a za ní je soška a příšery jménem Ruka (viz Bestiář). Rukou je tam asi stejně jako členů družiny.



⊠ kamenná socha
⊡ soška - dítě Šankary

KOULE
horní patro

4) V místnosti je kromě sošky také podstavec s velkým diamantem. Sotva postavy vstoupí do místnosti, u severních dveří se začnou objevovat přeludy bíle oblečených postav, jdou místností do chodby a za zákrutem zmizí. Přitom se ze stěn ozývá truchlivý hlas, který pronáší hluboké tajemné výroky, které však v podstatě nic neříkají. Např: "Ó hlubino času, kde hledat to, po čem srdce touží, však co dlaně pálí..." atd. Přeludů se objeví asi šest. Pokud postavy berou jako první diamant nebo diamant a sošku současně, zapne se u sošky šipková past Obr - 12 - nic/20-25.

5) V místnosti jsou dvě kamenné sochy znázorňující malé ohyzdné děti. Sotva se postavy dotknou sošky, sochy se pohnou a zaútočí (jsou to klasické kamenné sochy z bestiáře DrD).

6) Na západní stěně je obraz ženy obtočené hady (je to hadí bohyně Sneka) a nápis, říkající asi toto: "Zub jedu silnější je meče". V rohu je skleněná deska, za kterou je soška a dva hadi (podle volby PJ).

7) Podlaha místnosti je asi 30 sáhů hluboko. K sošce vede lávka široká asi 40 coulů. Bylo by snadné ji přejít, kdyby... Nad soškou je umístěno magické zařízení, skládající se z mnoha lesklých koulí, které se vznášejí v nepravidelných elipsách, různě se křižují a jejich pohyby mají jakýsi hypnotický řád a pravidelnost. Postava, která se na to podívá, si háže na lávce proti pasti Int - 6 - nic/pád dolů. Sotva se někdo dotkne sošky, objeví se podlaha. Pokud je v té době někdo na dně, je uzavřen pod touto asi 10 coulů tlustou podlahou. Postavy nahoře ji mohou prorazit třeba bombou.

8) Tato místnost je ozářena krvavým světlem. U severní stěny totiž stojí asi 4 sáhy vysoká hrůzostrašná socha Šankary. Rudě jí září oči a ozařují tak celou místnost i 6 menších prázdných podstavců před sochou. Pokud na tyto podstavce umístí postavy 6 sošek, otevřou se tajné dveře na jižní stěně.

DOLNÍ PATRO

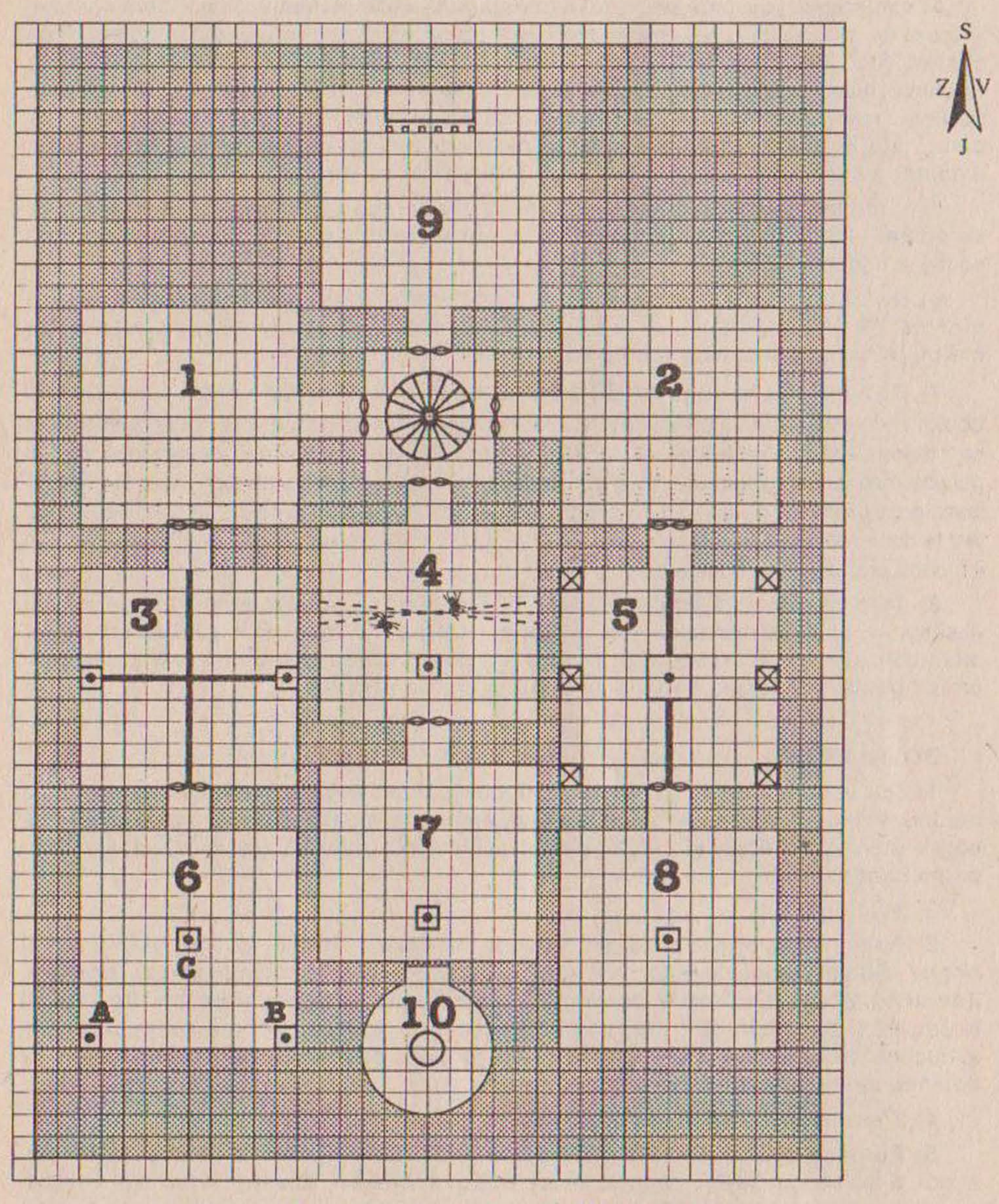
1) Zde je vodní příkop asi 10 sáhů hluboký. Voda je průzračná, takže je vidět až na dno. Příkop je spojen kanálem s příkopem v místnosti 2. Tyto dva příkopy obývá párek vodníků. Postavy mohou případně zahlédnout jednoho z nich, jak číhá u vstupu do kanálu.

2) Stejně jako 1.

3) Podlaha chybí (resp. je asi 30 sáhů hluboko). Obě lávky jsou asi 40 coulů široké. Sotva vstoupí někdo na lávku, v každém rohu se objeví obraz Tripitana. Zároveň se "odevšad" ozve zlobyplný, ledový, krutý a pohrdavý smích. Postavy si házou proti pasti Int - 6 - nic/pád dolů. Pokud se kdokoliv dotkne sošky B, soška vybuchne (v okruhu 3 sáhů 2-12 žt.) a východní část lávky se zbortí. Pokud se dotknou sošky A, podlaha vyjede nahoru.

4) Přes celou místnost je pavučina a tu obývají dvě Černé vdovy.

5) Podlaha opět o 30 sáhů níž než obvykle. Sotva postava vstoupí na lávku, z očí 6 soch čarodějů začnou létat duhové blesky. Blesky létají ve velkém množství a všemi směry. Není jejich účelem zasáhnout, ale zmást postavu, aby spadla dolů. Pokud blesk zasáhne (asi 10% pravděpodobnosti zásahu na 1 sáh), zraní za 5-10 životů. Na každém sáhu si ale postava háže proti pasti Obr - 7 - nic/pád dolů. Když vezmou sošku, přestanou létat blesky, ale podlaha zůstane na původním místě, tj. dole.



☒ sochy čarodějů

KOULE
dolní patro

6) V místnosti jsou hned 3 sošky krysích babic. Pokud se dotknou jakékoliv sošky, sošky A a B obživnou (soška C je pravá). A a B jsou nestvůry Sošky Střelkyně (viz. Bestiář).

7) Stěny místnosti jsou plné výstupků a výklenků. Střídání bílé a černé barvy jednotlivých ploch úplně mate pojem o skutečném tvaru a členitosti zdí. Na podlaze je před soškou nápis a obraz několika useknutých rukou a krvavých šipek. Nápis je v jazyce Zerou. Jedna z postav by ho mohla znát. Tento jazyk však nemá vlastní písmo a je zaznamenán nejčastěji Las-golodskými nebo Iralskými runami. Kdyby byl psán Las-golodem, zněl by "GaloÖ sertua hinhä", což znamená "Smrt číhá všude". Zde jsou však použity runy Iralské. Iralština, narozdíl od Zerou, nezná a nerozlišuje slabiku SE od slabiky THIE, zaznamenává je stejnou runou. Nápis tedy může znít a znamenat dvě věci:

"*GaloÖ sertua hinhä*" - Smrt číhá všude, nebo

"*GaloÖ thiertua hinhä*" - Past číhá všude.

Podotkněme jen, že v místnosti opravdu není žádná past.

8) V místnosti okolo sošky hoří plamenný kruh. Plameny jsou vysoké asi jen půl sáhu. Z plamenů začnou vyskakovat Salmani (viz Bestiář). Bude jich asi trojnásobek počtu členů družiny.

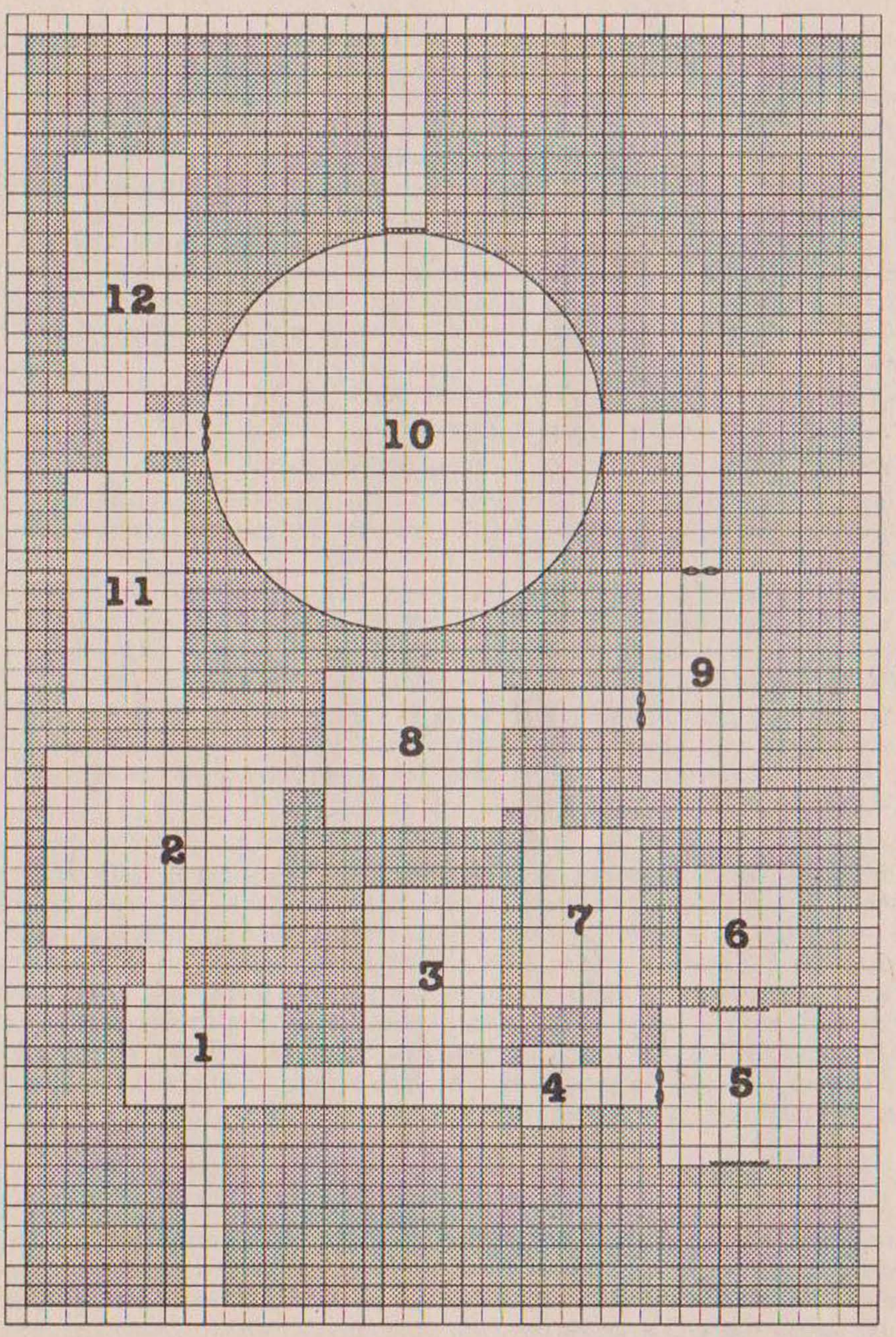
9) Zde je opět socha Šankary a šest podstavců. Pokud by postavy chtěly použít sošek z horního patra, zjistí, že tyto sošky jsou již pevně spojeny se svými podstavci. Takže když položí na podstavce dalších šest sošek, všechny dveře směrem na jih se otevřou (včetně těch tajných) a je vidět bělostnou záři koule v místnosti 10.

10) Stěny jsou z bílého mramoru. Na podstavci uprostřed leží jasně bíle zářící koule. Na stěně visí obraz znázorňující postavu stojící uprostřed rozvalin, která drží v jedné ruce zářící kouli a v druhé květinu. Tak nějak jim alchymista Aram'šeik popisoval květinu Smrti.

Postavy tedy získaly kouzelnou kouli - "zářící křišťál". Pokud mají i klíč, mohou se konečně vypravit k vrcholu dobrodružství, k hoře se Svatyní. Tato koule, kromě toho, že vydává intenzivní světlo asi jako lucerna, má tu schopnost, že ochrání toho, kdo ji drží v ruce, před účinky květiny Smrti. Jedině s touto koulí se k ní vůbec může přiblížit a dokonce se jí i dotknout. Na postavu, která ponese tuto kouli, bude Ledová hlína (viz Pidiskřeti) účinkovat jen za 1-3 žt. Pidiskřeti i mnoho ostatních temných tvorů se tohoto světla bojí a na postavu s koulí asi nezaútočí tváří v tvář. V Tripitanovi vyvolává naopak světlo prudkou nenávist a asi jako první zaútočí právě na postavu s koulí (i když raději než tváří v tvář užije kouzlo či Letící smrt).

SVATYNĚ

Postavy nyní mají klíč i kouli. Klíč světélkuje a ukazuje tak vchod do svatyně. Tento vchod je na místním obětišti, kde domorodci každý měsíc přivazují k ohromnému kameni oběť určenou pro Tripitana. Pokud se klíč dotkne tohoto kamene, s rachotem se v něm otevře vstup do podzemí. Z chodby čiší ledový zatuchlý vzduch. Postavy vstoupí, koule jim slouží jako lucerna. Chodba klesá do podzemí, až asi po 20 sázích ústí do místnosti 1.



SVATYNĚ

1) Celá jeskyně je tesaná do skály, stěny jsou hladké. V severovýchodním rohu je zlatá socha. Znázorňuje vílu Amélii. Je to obyčejná zlatá socha a postavy ji mohou odnést, váží ale 3000 mn. Pokud ji opravdu dovlečou k nějakému zlatníkovi, ten jim za ni dá sotva 2000 zl, zlato je nekvalitní (nízkokarátové).

2) Místnost je "plná" ledu. Bydlí tady asi 11-20 pidiskřetů (viz Bestiář). Z ledu tu mají postavené komfortní doupátko, které ale nebudou bránit příliš houževnatě, raději utečou a napadnou družinu ze zálohy. To ostatně asi udělají mnohem dříve, než postavy do jejich místnosti vejdou.

3) Zde je krb, stůl a dvě křesla, na zemi je koberec. Na stěně je obraz, ze kterého hledí na postavy podoba kouzelníka Morela (viz Tripitan).

4) To je knihovna. Knihy jsou většinou zničené a zpuchřelé, při čtení se rozpadají. Přečtou jen nic neříkající útržky.

5) V místnosti jsou na podlaze nakreslené složité tajemné ornamenty. Na stěnách jsou dvě velká zrcadla. Když postavy vstoupí, v zrcadlech se objeví duch zrcadel. Kdysi to byl Morelův otec, který ho stále obtěžoval moudrými radami a životními zkušenostmi. Morel se jednou naštval a zaklel ho do těchto zrcadel. Stařík nejen zešedivěl, ale je poslední dobou značně senilní, sklerotický, nedoslýchavý, chytrý nikdy moc nebyl, ale stále vypadá jako moudrý a vážený vědátor. Je na PJ, co postavám všechno řekne, většinou to budou nesmysly; pokud nemají kouli, měli by se o ní dozvědět.

6) Tajnou chodbou za zrcadlem se dostanou do místnosti s hvězdným glóbem a kamenným podstavcem. Na podstavci leží náhrdelník MORGO. Už při dotyku studí a v elfech vyvolává pocit blízkosti smrti. Na stříbrném řetízku je kruhový přívěšek popsaný po okrajích runami. Ve středu přívěšku je plastický reliéf lebky. Pokud někdo lebkou otočí, začne náhrdelník na 1 kolo zářit nazelenalým světlem do okruhu 20 sáhů. Každý v tomto okruhu, včetně toho, kdo otočil lebkou, si háže proti pasti Úrov.+Odl - 13 - ochromení 1 den/smrt. Před otočením by je měl varovat onen runový nápis pravící asi toto:

"Křehký je život tvůj
a životy blízkých ničit
toť úděl můj."

Náhrdelník je pouze na jedno použití.

7) Prázdná místnost. Sotva se postavy dostanou do středu místnosti, začne ze stropu hustě pršet. Je to ale jen klam, protože postavy zůstávají suché a není možné se dotknout dešťových kapek.

8) Tato a všechny následující místnosti jsou obloženy černým mramorem. U severní stěny tu stojí asi 3 sáhy velké hodiny. Postavy mohly již v předešlých místnostech slyšet jejich pomalé a chladné tikání. Tripitan nenávidí sluneční světlo, ani měsíc v úplňku mu nedělá dobře, a tyto hodiny mu ukazují měsíční fázi a čas noci. Postavy se je mohou pokusit přeřídit, ale pokud je Tripitan doma, patrně už o nich dávno ví a čeká je díky své jasnozřivé kouli.

9) V místnosti u jižní stěny stojí asi 4 sáhy vysoká křišťálová socha, uvnitř které slabě modře září srdce. Kdysi ji Morel ukradl v jednom dávno zapomenutém chrámu, aby byl vždy v pořádku a připraven k dalším bojům, kterých vedl hodně. Je to socha bájného lékaře Bohů Di-Penk-Čua. Pokud kdokoliv vejde před sochu, z jejích rozta-

žených dlaní vyletí obláček stříbrného prachu. Tento prach dodá postavě 25-35 životů a 1-6 magů. Na tutéž postavu působí další obláček až po 12 hodinách.

10) Zde, ve středu místnosti, roste květ Smrti. Vydává hnilobné světlo a puch. Zdá se, že vzduch v kopuli o poloměru 3 sáhy od květu zmrtvěl a rosolovatě světélkuje. Do tohoto kruhu může vstoupit jen Tripitan a Ten, který nese kouli. Kdokoliv jiný, kdo by se nadechl strašlivé vůně tohoto květu, propadl by se do spánku ledové smrti. V této místnosti je asi bude čekat Tripitan a dojde pravděpodobně k boji.

11) V temné místnosti slabě blikají podivná modrá světélka na stěnách. Zde je ledový trůn Tripitanův. Vedle trůnu je na stříbrném podstavci temná křišťálová koule - Tripitanovo jasnozřivé oko. Kdokoliv, kdo se do ní na 2 kola upřeně dívá, uvidí vše, co se děje v dosahu 25 sáhů od koule. Respektive, koule je stále černá, ale postava má pocit, jako by se její vědomí rozšiřovalo do onoho okruhu. Méně inteligentní postavy se asi hned zaleknou a vidění skončí. Některé mohou nést trvalé následky (podle úvahy PJ). Kouzelník by se ale zaleknout neměl a za chvíli by měl kouli zvládnout. Tomu pak může ukázat i věci, které se v okruhu 25 sáhů staly v průběhu 6 uplynulých hodin. Kouzelník také cítí, že by byl schopen tyto hranice rozšířit. Po 1 směně soustředění se mu to povede až do okruhu 10 mil a 8 hodin. Zde je však nebezpečí. Kouzelník si musí hodit proti pasti Síla mysli - 24 - v pořádku/lapen. Pokud má štěstí, normálně se mu to povede. Při smůle je ale lapen koulí, vědomí rozšíří, ale už se nemůže vrátit. Ostatní vidí, že svírá kouli svými prsty a strnule do ní hledí, tak tam bude stát asi navěky, pomalu stárnout a mizet, až se stane záštiplným duchem, přízrakem této místnosti. Dají se dělat dvě věci, buď se může jiný kouzelník pokusit kouli ovládnout a "stáhnout" její rozsah nebo prostě za použití velkého násilí chyceného kouzelníka odvléci z dohledu koule (tj. do jiné místnosti). V obou případech se začne chycený kouzelník svíjet a ječet a po 5 kolech upadne do 3 dny trvajícího bezvědomí. Po probuzení má 50% šanci, že se mu inteligence sníží o 2. Určitě bude trpět tzv. Bulvofobií - strachem před jakoukoliv kouzelnou koulí; když ji spatří, většinou si začne zakrývat oči a žalostně kňučet. Kouli je možno z místnosti odnést, ale jakmile na ni dopadne sluneční nebo měsíční světlo, přestane fungovat.

12) Na stěnách jsou výklenky, ve kterých jsou zmražená srdce všech Tripitanových obětí. V příkopu u severní zdi je poklad (složení závisí na PJ). Je kryt skleněnou deskou a uzavřen kouzlem Orxanův zámek s magenergií 30. Heslo je "MOREL MORELA MOR", zná je pouze Tripitan a asi je nikomu neprozradí, ale možná zrovna před 7 hodinami něco z pokladu bral, a tak je možno "podívat se" na heslo kouli v místnosti 11.

Předpokládá se, že postavy porazily Tripitana. Možná jim v tom pomohla víla Amélie. Pak ten, kdo nese křišťálovou zářící kouli, přistoupí ke květině a utrhne ji. Ozve se jekot a rachot. Všechna srdce ve 12 popraskají, trůn v 11 se zhroutí, socha v 9 to taky odnese a hodiny v 8 taktéž. Utržená květina zmizí postavě z ruky a objeví se v zářící kouli - to blokuje její smrtící účinek. Postava si je ale vědoma, že ji pouhým přáním může kdykoliv vyjmout. Teprve nyní je možno otevřít tajné dveře v 10, pokud jsou nalezeny, nebo se vrátit přes ostatní místnosti. Pidiskřeti, pokud nějací zůstali, jsou ale zdivočelí a jejich reakce "nepředvídatelné". Tajná chodba z 10 je vyvede opět obloukem k obětišti. Hora Svatyně dýmá a chvěje se, chodby se za nimi bortí, návrat je nemožný.

Postavy tedy získaly květinu Smrti. Domorodci s hrůzou prchají do lesů, hora se chvěje a před postavami vše živé prchá, všichni cítí smrtící moc květiny. I všechny postavy se cítí špatně, nemohou pořádně stát a tak je zpáteční cesta plná horečného spěchu, strachu a chmur. Konečně dorazí k theurgovu hradu, zuří bouře. Ve svitu blesků a pochodní vstupují do trůnního sálu. Shrbený a seschlý kudůk sestoupil z trůnu. Většina služebníků uprchla, když postavy vyjmuly kouli s květinou. Kudůk zašeptá: "Konečně, konečně, podejte mi tu kouli." Zvedne ji nad hlavu, pak se ale zarazí a podívá se po postavách a štěkne: "Díky, ale jestli si myslíte, že shrábnete mé bohatství, mýlíte se. Tenhle hrad je zbudován mou mocí, stojí a padá se mnou, a teď raději utíkejte."

Znovu pozdvihne kouli nad hlavu, ta praskne, kudůk zakvílí a padne mrtev k zemi. Květina mu dopadne na hruď a jako by se proměnila v hada, zavrtá se do jeho těla. Hrad se začne otřásat, padají kusy zdiva. Démantové obojky na krku postav prasknou, nezbývá jim nic jiného, než rychle utéci k bráně. Proběhnou branou. Pokud se otočí, uvidí bortící se hrad, za nimi vybíhá Kalpo-man, v rukách má démantový náhrdelník a jiné cenné "drobnosti" (věděl o Aram'šeikových pokladnicích ve sklepení hradu) a nyní utíká aspoň se zlomkem kořisti. Bortící se oblouk brány ho však zastihne a zemře na prahu zbořeného hradu. Postavy vyvázly s démantovými obojky, mohou si vzít poklad z rukou Kalpo-manových a navíc mohou pochytat koně (asi 10), kteří utekli, sotva byla koule odhalena a nyní pobíhají nedaleko. Z trosek vycházejí jedovaté výpary a šlehají plameny, nikomu se tam nechce vracet.

BESTIÁŘ

PAVOUČÁK ŠTÍŘÍ

Životaschopnost:	7
Útočné číslo:	+2 + 5/-1, 5/-1, 6/1 = 7, 7, 8 (klep. a ocas) + zvl
Obranné číslo:	+2 +3 = 5
Mez vyřazení:	2
Inteligence:	1
Přesvědčení:	neutrální
Bojovnost:	12
Rychlost:	50 / 20 / 50
Zkušenost:	300

Je to tvor velikosti C, popsatelný nejspíš jako kříženec štíra a pavouka. Má chlupaté tělo nazelenalé barvy s deseti páry očí (vidí i ve tmě). Má šest dlouhých nohou, díky kterým se pohybuje rychle a obratně. Má dvě velká klepeta, kterými může - podobně jako medvěd - drtit uchopenou postavu v každém kole za 4-14 životů. Navíc má dlouhý ocas s jedovatým trnem. Jed má nebezpečnost 6 a sílu nic/ochromení na 3-8 kol. V jedové žláze má však k dispozici jen 4 dávky jedu na den. Většinou proto postavu, kterou ochromí, ihned napadne klepety a zabije ji.

GUMIDÍS SUPRA

Životaschopnost:	1
Útočné číslo:	past Obr - 12 - nic/zásah
Obranné číslo:	15
Mez vyřazení:	0
Inteligence:	20
Přesvědčení:	zmatené zlo
Bojovnost:	11
Rychlost:	90 sáhů za kolo
Zkušenost:	250

Takováto "stvořeníčka" dokáží pomocí velkého množství magenergie upatlat pyrofoři na velmi vysokých úrovních. Vypadá jako kulička jasně žluté průsvitné gumy 10 coulů v průměru. Poslouchá jedině svého tvůrce a nebo taky nikoho. Jinak je jeho jedinou touhou žrát životy.

Je-li s ním v místnosti nějaká postava, je to pro ni doslova peklo. Gumidís se sám o sobě moc nepohybuje, ale je téměř absolutně pružný a tak létá šílenou rychlostí pomocí odrazů od stěn. Dovede měnit tvar svého těla a díky své inteligenci bezvadně vypočítá vhodný úhel dopadu a odrazu, takže v každém kole zasáhne. Postava, proti které letí, si háže proti pasti, pokud má smůlu, gumidís ji zasáhne a sebere jí tolik životů, kolik je dvojnásobek gumidísovy současné životaschopnosti. Ta mu totiž roste o 1 za každých 6 životů, o které postavy připraví. S rostoucí životaschopností se gumidís zvětšuje a je ho snažší zasáhnout - jeho obranné číslo klesá o 1 za každý nárůst Žvt. Maximální Žvt je 6 - pak se už nezvětšuje. Jeho OČ je velké, protože dokáže v poslední chvíli změnit tvar a odrazit se třeba i od meče. Střelné a vrhací zbraně jsou téměř nepoužitelné (zvlášť v menších místnostech). Blesky všech barev ho zraňují jen za 1-6 žt. Má ale přímo panickou hrůzu z magického ohně, zpravidla po jeho "spatření" spadne na zem a začne žalostně fňukat.

PIDISKŘET POTEMNÍK

Životaschopnost:	2
Útočné číslo:	-1 + síla zbraně 7 (házení ledové hlíny)
Obranné číslo:	+1 +3 = 4
Mez vyřazení:	1
Inteligence:	4
Přesvědčení:	zákonné zlo
Bojovnost:	6
Rychlost:	40 / 20 / 40
Zkušenost:	80

Jsou to malé, asi 40 coulů vysoké nestvůrky, nejblíže připomínající ošklivé opice, nenosí brnění, ale mají husté, černošedé chlupy. Při chůzi a lezení po stěnách užívají i ruce a mrštně a potichu běhají po čtyřech. Mají infravidění s dosahem 15 sáhů. Jako zbraně používají nejvýše dýky a tesáky. Od Tripitana dostávají svou mocnou zbraň - Ledovou hlínu. Je vyrobena z pylu květiny Smrti a platí pro ni totéž, co pro ohnivou hlínu. Při zásahu slabě zajiskří a uvolní ze sebe chlad, tento mráz "spálí" postavu za 7-12 žt. Pidiskřeti, podobně jako zloději, lezou po stěnách a pohybují se velmi tiše. Raději než přímý boj mají tiché slídění a ze zálohy házou "ledovky".

RUKA

Životaschopnost:	2 + 5
Útočné číslo:	7/-1 (pěst) 6 (škrcení)
Obranné číslo:	4
Mez vyřazení:	2
Inteligence:	0
Bojovnost:	12
Rychlost:	0 / 0 / 0
Zkušenost:	100

Ruka je tvor velikosti B až C. Je to spíš rostlina. Žije na stěnách jeskyní a reaguje na světlo. Vypadá jako velká hnědá ruka (hodně chlupatá). Často se vyskytuje v koloniích o 2-10 členech. Velikosti C mohou mít větší ÚČ. Nemají žádné smysly a tak při dopadu světla víceméně máchají na všechny strany, až někoho zasáhnou. Mohou buď útočit pěstí, nebo se snažit postavu chytit, pokud jsou úspěšní, pak jí v každém kole škrcení berou 3-8 žt. Pokud má postava odolnost větší než 15, může se bránit s bonusem +2. Pokud ruka někoho uškrtí, už ho nepustí, vroste do něj a zcela ho "vysaje". Tyto nestvůry jsou naprosto tupé, proto jakákoliv koordinace útoků nepřichází v úvahu. Je dokonce znám případ, kdy jeden hobit zloděj zmátl šipkami své kuše tyto Ruce natolik, že se začaly škrtit navzájem.

(Pozor! Někdy postavy zamění vysoce inteligentní ruce - magické a se zbraněmi - za tyto hloupé tvory, dochází pak k ... omylům.)

SOŠKA STŘELKYNĚ

Životaschopnost:	4	Inteligence:	6
Útočné číslo:	8 (luk)	Bojovnost:	12
Obranné číslo:	13	Rychlost:	60 / 30 / 60
Mez vyřazení:	0	Zkušenost:	250

Malá, nejvýš 40 coulů vysoká soška jakéhokoliv tvaru (zde krysí babice). Ve svých rukách drží luk a z něj střílí šípy o velikosti asi 5 coulů. Do toulce se jí vejde 10 šípů. Dokáže však rychle běhat po zemi, stěnách i stropě. Má veliké obranné číslo, protože je velmi mrštná a rychlá (má vždy iniciativu) a je celá z kovu. Sečné a bodné zbraně moc nepůsobí, zato zbraně typu vál. kladivo či cep mají bonu s+2 k útočnosti. Nepůsobí na ni psychická kouzla ani modré, zelené a žluté blesky. Taky z ohně si nic nedělá, bojí se ale vody (nechce zrezivět). Navíc při běhu vydává vysoké disharmonické zvuky, cosi jako: "ŤAP, ŤAP". Zvláště citlivějším postavám (hlavně elfům) je to dost nepříjemné, mají postih -1 ke všem hodům.

Některé jsou dokonce tak drzé, že přeběhnou po těle zasažené postavy, aby si vytáhly svůj šíp.

SALMAN - OHNIVÝ JEŠTÍREK

Životaschopnost:	1	Inteligence:	4
Útočné číslo:	10	Bojovnost:	10
Obranné číslo:	6	Rychlost:	30 / 10 / 30
Odolnost:	9	Zkušenost:	100

Tito záhadní, asi 40-60 coulů dlouzí ještírci jsou vzhledem téměř přesnou kopií rudých draků. To vede ke spekulacím o jejich původu. Žijí však pouze v ohni (často v kráterech sopek), z tohoto ohně čerpají sílu a útočí spíš ze "zábavy". Vyskočí z ohně a pokusí se postavu kousnout. Jejich rozpálené čelisti zraní po zásahu za 5-10 žt, bez ohledu na rozdíl ÚČ a OČ. Pak se okamžitě vrací do ohně. Za každé další kolo, které jsou mimo oheň, klesá jejich ÚČ i OČ o 2. Po čtyřech kolech mimo oheň "vychladnou" a mohou jen pomalu lézt zpět k ohni. Jsou-li v té době zasaženi, zemřou a rozplynou se v kapku rtuti.

TRIPITAN (z domorodého jazyka TRIPA - hrozný, TAN - ten)

Kdysi dávno se v domorodé vesnici Kalo-kalo (ta je mimochodem mnohem starší, než bylo i ono pradávné město) usadil kouzelník. jménem Morel. Byl již tehdy dost zlý, ale mazaný a magicky šikovný. Zanedlouho našel květinu Smrti a rozhodl se ji ovládnout. Postavil proto zvláštní chrám (zasvětil ho Šankaře) a mohutným kouzlem "prošel smrtí" a změnil se ve strašného tvora Tripitana. Usídlil se u květiny Smrti a po nocích (nesnáší totiž sluneční ani měsíční světlo) vylétával a prováděl různé zlé kousky. Právě on byl příčinou zániku onoho města u mostu. Později, když zničil vše v daleném okolí až na domorodce, spokojil se s obětí jednou za měsíc a jen občas vylétává za svými temnými zábavami.

Životaschopnost:	9
Útočné číslo:	+3 + 8/0 = 11 (dlouhý magický meč) + 7/-1 = 10 (pařát) +2 + 5/zvl = 7 (letící smrt)
Obranné číslo:	+2 + 3 (silná kůže) = 5
Mez vyřazení:	0
Inteligence:	18
Velikost:	D
Bojovnost:	12
Magenergie:	35
Rychlost:	40 / 15 / 40 (za letu 70)
Přesvědčení:	zákonné zlo
Zkušenost:	1200

Má ultrasluch. Umí 10 kouzel (podle PJ), jako útočné jen zelené blesky - zato má 100% zásah. Nesmí používat kouzlo Oheň.

Letící smrt - bledě zářící disk s ostrými hranami, v průměru asi 20 coulů. Je magický - bumerangovitý. Nedá se vrhat ani uchopit humanoidní rukou, Tripitan ho vrhá svými "horními" pařáty. Útočnost je zvláštní - viz tabulka.

Rozdíl ÚČ a OČ v intervalu 1-3, disk zraní navíc za 2-7 žt.

4-6 6-11 žt.

7 a více 15-20 žt.

Čím víc totiž disk zasáhne, tím víc se zařízne a zraní. V prvních dvou případech zraní a opět se vrací k Tripitanovi. V posledním případě zůstane zaříznut v ráně a za každé kolo zraňuje chladem za 1-6 žt. Vytažení disku z rány je past Obr - 6 - 1-6/7-12.

Kouzlo - **Ledový záblesk**

magenergie: 20 magů

rozsah: 1 postava

dosah: 20 sáhů

vyvolání: 1 kolo

trvání: viz níže

Z Tripitanových očí vylétne paprsek a zasáhne zvolenou postavu. Postava si hází proti pasti Int - 14 - a/b

a) postava je ochromena jen do té doby, kdy je Tripitan živý a v dohledu (asi 40 s)

b) postava je úplně ochromena, dokud není Tripitan zabit.

© - všechna autorská práva zaručuje obranný démon +10, zaklety do každé stránky

Jeskyni KVĚT SMRTI vytvořil Pán Jeskyně Jan Bartůněk jako pomstu hráčům, kteří chtějí hodně peněz za málo nebezpečí.

Nádherně oděná, pečlivě upravená, se slavnostním úsměvem, odporná, tlustá, hladká. "U mě se budeš mít dobře, princezno," přivítala svou kořist.

"Únos není právě nejšťastnější způsob pozvání k návštěvě," pronesla dívka důstojně.

"Umíš mluvit jako kniha," zatleskala kněžna tučnýma rukama. "Teď se osvěžíš po cestě. Pak tě provedu po svém území."

"Proč jsi mě dala unést?" zeptala se Harmika. Irgina přivřela těžká modře nalíčená víčka. "Ty nevíš? Nečetlas mé dopisy?"

"Ne. Nebyly určeny mně."

"Poslušná dcera. Poslušná princezna. Okouzlující... Náhodou se mi dostal do rukou tvůj portrét, krásná Harmiko. Od té chvíle nemohu spát. Toužím po tobě."

Ach, ten obraz od nejlepšího dvorního malíře, jenž putoval do severního knížectví k jednomu z možných nápadníků! Proto se ztratil a nedorazil na místo určení! Posly kněžna určitě zabila... "Jsi přece žena," řekla nahlas. "Může žena toužit po jiné ženě? Proč?"

"Ani to nevíš?" Irgina pootevřela masité rty nabarvené temně rudě, zaleskl se její jazyk. Harmika odvrátila zrak. Připadalo jí to nemravné.

"Nevinná," rozplývala se kněžna. "Všechno se dozvíš. Všechno uvidíš. Přijdeš na chuť věcem, které dosud neznáš..."

Harmika svraštila zlaté obočí a škubla rameny. Ztělesněný nesouhlas. Irgina se hlasitě rozchechtala.

První lekce měla začít brzy, hned příštího rána. Uctivé služebné po dokončení ranní toalety a po vydatné snídani zavedly princeznu k malebnému mělkému jezírku s travnatými břehy a hustými keři kolem dokola. Usadily ji na trávu, posetou drobnými polštářky pestrých barev. Vzápětí se objevila kněžna Irgina, oblečená v lehkém rouchu, žlutém jak kanárčí peří, jež se při každém pohybu na různých místech rozvíralo. Kněžna odhalovala své tučné půvaby se zjevným potěšením. Harmice ztuhla tvář nechutí.

"Teď se budeme dívat!" prohlásila kněžna rozjařeně, usedla na polštáře vedle dívky a zmocnila se její ruky. Harmika se pokusila odtáhnout, ale Irgina si ji se smíchem přitulila k mohutnému rameni. Měly ze svého břehu dokonalou vyhlídku na jezírko.

Keře osypané květy se tiše rozhrnuly a na trávník vyšlo několik mladých, krásných dívek. Ozvala se jemná, nevtíravá hudba. Dívky se začaly pomalu svlékat. Asi půjdou do vody, odhadovala Harmika. Ale proč se tak zvláštně kroutí? Pohlédla úkosem na kněžnu. Ta si jazykem stále vlhčila rty, pootevřené vzrušením. Co je jí, nechápala dívka. Otočila se zpátky. Co to dělají? Naklonila se dopředu, zděšena tím, co viděla tam dole, kousek pod sebou. "Jak můžou..." vyhrkla, "jak jen můžete tohle..." Chyběla jí slova.

Vyskočila a utíkala, kamkoli, jen nevidět! Irgina se zvrátila do polštářů a smála se a smála.

Dívka uběhla jen pár kroků. Do uší se jí zaryl protivný svištivý zvuk. Přicházel shora, z koruny stromu. Zvedla hlavu a vyjekla. Na tlusté větvi se usadil obrovský had. Obtáčel větev svým šedočerným, leskle vzorovaným tělem s klikatými čarami podobnými bleskům, byl silnější, než by dokázala obemknout prsty obou rukou, a měl lidské oči. "Stůj, dívko," zasyčel. "Mohu tě chytit a pošramotit!"

"Ale proč?" zajíkla se. "Nic jsem ti neudělala!"

"No ano, proč vlastně?" pravil had potměšile. "Radši bych pošramotil kněžnu. Jenže musím ji poslouchat."

"To musíš, Warfette," ozvala se za nimi kněžna. "To je tvůj trest, Stifoe!"

Hadovi zrudly oči a Harmice ho náhle bylo líto. Tak dojemně kněžnu nenáviděl! Tak bezmezně a bezmocně!

"Ty jsi její strážce, Warfette!" řekla kněžna. "A ty mi ji uhlídáš!"

* * *

Tři poutníci stáli nad úvozem a dívali se, jak se sluha s koňmi vzdaluje směrem ke královskému městu.

"A máme jen své nohy." Chast si nadhodil na zádech odřený vak. "Tahle pěšina nás dovede k lesu."

"Tvoje boty už dlouho nevydrží," podotkl Oskran s pohledem na přítelovy zalátané špičky.

"Můžu jít bos," zasmál se Chast. "Pospěšme. Nerad bych procházel lesem za tmy."

"Straší tam?" Blázinka vykulila korálkové oči.

"Nevím." Chast rázně vykročil a vyprávěl za pochodu. "Potkal jsem tam modré blesky. Ve městě se o nich pak dost napovídalo... Zabily mi polovinu lidí. Měli jsme raněné, z bitvy, nemohli jsme postupovat rychle... Hučel vítr, a nám, co jsme přežili, se zdálo, jako by pronášel slova. Slova strašné kletby."

"Hrůza..." Dívka se zastavila, nechtělo se jí dál.

"Ty se nemáš čeho bát," řekl Chast. "Kletba lesa si bere mezi Stifolla ty, kdo se v bitvách nebo v životě dopouštějí ukrutností. Tak mi to vysvětlil můj přítel poustevník."

"Co to tedy bylo, ty blesky? A kdo jsou Stifolla?" zvídala Blázinka.

"Odkud to mám vědět?" zasmál se Chast. "Na světě je záhad... Ani poustevníci a čarodějové je neumějí všechny vysvětlit..."

Les byl podivně prázdný. Měli kolem sebe jen obrovské, hladce šedé kmeny, koruny s listím byly vysoko, k nedohlédnutí. Šlapali po starém spadaném listí.

"Mám žízeň," ozvala se dívka.

"Někde tady je studánka." Chast se rozhlížel, hledaje známé místo. "Ano, tudy."

Studánka vyvěrala pod šedým balvanem, který utlačoval kmen sousedního stromu a nutil ho růst nakřivo. Poutníci se sklonili nad čistou hladinou. Vtom ucítili na hrdlech ostří nožů.

"Ani hnout!" přikázal jim mužský hlas.

"Mohli jste nás aspoň nechat napít," řekl Chast mírně. Ostří na jeho krku se zachvělo. Jemu to stačilo. Prudce se prohnul dozadu a zachytil ruku s dýkou. Muž za ním se svalil. Chast se napřímil, jeho dýku v ruce, a prohlížel si lesní lupiče.

"Podřežeme ti děvče," sdělil mu vůdce bandy v černém klobouku.

"Vždyť vám nic nedělám," namítl Chast. "A támhle na mě někdo míří kuší... Pusťte mé přátele. Na nás si toho moc nevezmete, lapkové..."

Na pokyn vůdce jeho lidé pustili Oskrana a dívku.

"Na tobě vážně není co ukrást," mínil pobaveně muž v černém klobouku, "ale to děvče se mi líbí."

"Je to princeznina Blázinka," řekl Chast.

"Královský majetek!" zvolal vůdce. "Podívejme se! My platíme králi daně, a ne malé, chudý rytíři. Máme občas nárok na odměnu..."

Chast se na okamžik zarazil. Platí daně králi... Znával jsem jiného krále. Docela jiného. Ten by si nenechal platit od lumpů.

"Králi..." pronesl zamyšleně. "Komu ještě? Kdo vám dovoluje přebývat v tomto krásném začarovaném lese?" Zvedl hlavu a zahlédl na tvářích mužů ozbrojených dýkami a kušemi úlek a zlou vzpomínku. "Možná jste se upsali ďáblu," dodal se zadostiučiněním. "Ať už se jmenuje jak chce. Například Stifoe."

Vůdce vycenil zuby. Jako zvíře, černé zvíře, pomyslela si Blázinka. Odhodil černý klobouk a rozkázal, "svažte je! Zavedeme je k našemu pánovi!"

Chast se vyškubl chlapům, kteří ho drželi, rozdal několik tvrdých ran pěstí a kopanců, obratně uhýbaje šípům a ranám krátkých mečů, skočil na černého koně, nejhezčího ze všech, a byl pryč, než se lapkové stačili vyškrábat do sedel.

"Nechytíme ho," vůdce zavrtěl hlavou údivem. "Kdo je tvůj přítel?" zeptal se Oskrana.

"Rytíř Chast," pronesl hrdě mladík.

"Ach. Ten možná dokáže vyjet z lesa... Vy půjdete s námi. Třeba vás přijde vysvobodit..."

pokračování příště

Společnost přátel díla J.R.R.Tolkiena

&

Fantasy Club Šavlozubá veverka
Přerov

si dovolují Vás srdečně zvát na už tradiční

OSLAVU NAROZENIN CTIHODNÉHO HOBITA PANA BILBA PYTLÍKA, JAKOŽ I JEHO SYNOVCE FRODA PYTLÍKA,

která se bude konat na Biologické stanici na Bezručově ulici v Přerově ve dnech 26.-28. září tohoto roku, na něž připadá nejdelší víkend v roce.

Těšíme se na Vaši veselou společnost i Vaše zajisté pozoruhodné pamětiny.

Bilbo, Frodo & MY

P.S. Dostanete se tam od přerovského nádraží (tratě [010-] 270, 330 a 331) autobusem č. 7 směr Kopaniny. Vystoupíte na konečné u zemědělské školy, po cyklistické stezce projdete parkem Michalovem, pak mezi zahrádkami doleva a tam, kde cyklistická cesta končí, je BioS. Pokusíme se vyvěsit plánek u východu z nádraží.

P.P.S. Vstupní poplatek činí 60,- (pro členy SPDJRRT 50,-), sleva za ubytování ve stanu je 10,-. Vemte si spacák a lampión.

Keltové

Stručný nástin historie, společnosti a mytologie

Jiří Pilch

Tak už i k nám dorazila vlna fantasy, která v posledních letech do značné míry vytlačila klasickou SF. Fantasy jsou příběhy neomezené fantazie, v nichž je možné snad vše. Nemylme se ale, napsat dobrý příběh tohoto žánru není nic snadného. I u nás se o to pokoušejí mnozí, zatím se to ale nikomu pořádně nepodařilo.

Celá fantasy je postavena v převážné míře na staré germánské a keltské mytologii. Není se čemu divit - vzory pro většinu světových autorů byli hlavně dva spisovatelé: R.E.Howard a J.R.R.Tolkien, kteří ve svých dílech právě tyto dvě mytologie používali měrou vrchovatou. V minulých číslech Dechu draka jsme se podívali na mytologii starých Germánů, podívejme se tedy blíže na Kelty.

Keltové, nebo také Galové, patří k těm národům, jež nejvíce ovlivnily kulturu celé Evropy. Kolem počátku našeho letopočtu ovládali značnou část Evropy a jeden z jejich kmenů, Galatové, pronikl až do Malé Asie, kde na dlouhou dobu vytvořil silné a prosperující společenství. Na českém území sídlil významný kmen Bójů, od něhož se odvozuje latinský název Čech. Část Bójů přesídlila do jižní Itálie, kde jejich území obdrželo stejný název - Bohemia. Odtud také pramení častý omyl, že Shakespeare ve hře Zimní pohádka umístil Čechy na mořské pobřeží. Bohemie tam ve skutečnosti stále je a skutečně leží nedaleko Sicilie, takže sicilský král Leontes se svým synem Mamilliem to do té Bohemie zase až tak daleko neměli. Ale to jen tak na okraj.

Podstatné je, že se v letech 58 - 51 př.n.l. keltský svět poprvé řádně otřásl - jejich nejvýznamnější území, Galie Zaalpská, bylo dobyto Caesarovými vojsky. Tím začal nezadržitelný pád keltské civilizace, jejíž pozůstatky dodnes vydržely jen ve francouzské Bretani, Walesu, Irsku, a velice rychle mizí ve Skotsku. Nikde jinde už keltštinu neuslyšíte. Běžně ale znáte jazyky národů, které z Keltů vznikly - Germánů. Germáni se poprvé objevili ve východních oblastech hustého keltského osídlení. První germánské národy, které se náhle objevily na evropské scéně, byli Kimbrové a Teutoni. Ačkoli slovo 'Teuton', 'teutonský' bývá často používáno jako označení pro vše germánské, či přesněji německé, zní velice keltsky - a keltský význam tohoto slova zní 'člověk' či 'soukmenovec'. Mnozí

etnografové proto - a zdaleka nejen proto - soudí, že se Germáni v severovýchodních oblastech keltského teritoria historicky nedávno oddělili z keltské kulturní a jazykové oblasti.

Je škoda, že Keltové všude velice rychle ustupovali římskému, řeckému, germánskému i slovanskému tlaku, velice rychle přijímali i náboženské představy těchto národů, takže se dochovaly jen zlomky jejich původně jistě velice bohaté předkřesťanské mytologie. Dalším důvodem tohoto nedostatku je, že jim tradice nedovolovala zapisovat náboženské texty. Druidové, vysoká kasta vzdělanců a kněží, se je museli učit zpaměti. Teprve po příchodu křesťanství byly keltské mýty a legendy zapsány v Irsku a Walesu. Jako keltská mytologie je nám známo prakticky jen to, co zůstalo na britských ostrovech a to díky tomu, že Irsko bylo snad jedinou zemí, kam křesťanství přišlo klidně, bez násilí, a velice lehce vrostlo do místních tradic a zvyků. Irští kněží - filidové - většinou přijali křesťanství za své, takže tam nedocházelo k vraždění představitelů předchozího kultu. Proto to bylo právě Irsko, kde se na evropském kontinentu udrželo antické dědictví. Irští mniši, pocházející většinou právě z pohanských kněží, netrpěli oním bigotním netolerantním katolicismem, typickým pro zbytek Evropy. Právě proto mě udivuje a mrzí, že právě v Irsku se vede nejdelší náboženská válka současnosti.

Podívejme se teď ale na vlastní keltské mýty. K nejstarším galským kultům patří víra v matrony. Latinské prameny je nazývají metres nebo matronae, správný keltský název ale zní mathair. Matrony byly vlastně místní či kmenová vtělení bohyně Matky - Země. Jejich jména měla vždy souvislost s místem nebo kmenem (Matres Treverae, Matronae Eburnicae atd.) jejichž patronkami byly. Z některých matron vzešly i bohyně se širším dosahem. Nejvýznamnější z nich je Epona, jejíž jméno znamená klisnu. Na uměleckých artefaktech ji vidíme jako dívku sedící na koni nebo vedoucí dva koně. Je to poněkud zvláštní, protože u všech indoevropských kmenů je kůň - symbol slunce - vždy svázán s bohy mužskými. Keltové jsou jediným árijským národem, kde je v tomto postavení žena - matka. Epona byla navíc ctěna v celé keltské oblasti, jak o tom svědčí artefakty, nacházené na celém jejich sídelním teritoriu.

V případě Epony se můžeme oprávněně domnívat, že mimo svou základní podobu vystupuje na různých místech pod různými jmény jako božstvo lokální. Mezi ně rozhodně patří Rosmerta. Kořen jejího jména 'smer' znamená připomínat, či předvídat, kmen delší, 'smert', připomíná slovanské 'smrt' a vyjadřoval by ty vlastnosti, jež v symbolice Epony nevidíme - smrt a zmar. Epona ale byla manželkou boha jménem Smertius či Smertullos, považovaného za boha smrti a plodnosti. Dalším vtělením Epony snad byla bohyně Nehalennia, což znamená "Nevzývaná", jejíž jméno se nesmělo vzývat. Někteří badatelé se domnívají, že Epona vystu-

puje i pod jinými jmény, jako irská Anu nebo také Maia, identifikovaná rovněž s Rosmertou, někdy pod společným jménem Maia Rosmerta.

Irská mytologie Eponu nezná, její místo zde zaujímá důležité božstvo, matka generace bohů zvaných "Plémě bohyně Danu" (Tuatha Dé Danann). Danu je také bohyní podzemí, královnou pekel i úrody a plodnosti - podobně jako řecká Deméter. Podobné vlastnosti má i božstvo britských Keltů Rianon, nesmrtelná manželka smrtelníka Pwylla. Její jméno vychází z Rigantona, což znamená Velká královna.

V ranějších verzích irských a velšských legend ženská božstva ztrácejí mnoho ze své vznešené nepřirozenosti - vdávají se za smrtelníky, krále a hrdiny, s nimiž pak plodí děti, které se stávají mýtickými zakladateli královských rodů středověkého keltského světa.

Kněžky ženských božstev pořádaly strašlivé, krvavé obřady s lidskými obětmi, což dosvědčuje onen ničitelský, se smrtí související aspekt ženského božstva. Obřady a věštby nebyly nijakou idylickou selankou. Konec konců, něha rozhodně nebyla význačnou vlastností keltských žen. Ammianus Marcellus píše ve 4. stol. n.l.: "Ani celý zástup útočníků nedokáže odolat jedinému Galovi, zvláště když mu přijde na pomoc žena, která je obvykle velice silná a modrooká - natáhne krk, skřípe zuby, mává svýma obrovskýma bílýma rukama, jimiž uštědřuje rány, k nimž přidává kopance jako lavinu střel z katapultu." A pak že jsou, jak říkají feministky, ženy málo bojovné.

V této souvislosti není od věci povšimnout si postavení ženy v této zajímavé společnosti. U Keltů se žena těšila poměrně značné nezávislosti, a to i v manželství. Mohla disponovat svým majetkem, který byl oddělen od společného vlastnictví. Manželství také nebylo doživotní institucí, ale jistým druhem smlouvy, jež mohla být při oboustranném souhlasu kdykoli zrušena. Postavení manželů bylo určeno jejich vkladem do společné domácnosti. Jestliže většinu přinesl muž, rozhodoval o společném vlastnictví sám; vnesli-li oba stejně, byli nuceni rozhodovat společně; byl-li větší vklad ženy, měla právo o hospodaření rozhodovat bez ohledu na manželův názor. Sňatkem žena také nevstupovala do manželovy rodiny, ale zůstávala i nadále součástí svého rodu. Zvláště v královských rodech existovala zvyklost dědictví v linii matky či - a to častěji - po matčině bratrovi. Hrdina středověké keltské legendy Tristan byl např. dědicem svého strýce (bratra matky), krále Marka. Děti mohly dědit jak v otcově, tak i matčině lini.

Stejně významnou roli hrály ženy i ve společenském životě. Nebyly výjimkou ani vládnoucí královny. Např. bretoňské královny Boudicca a Cartimandua byly uznávané pro svou moudrost, schopnosti a autoritu. Irský epos hovoří o mýtické královně Medb z Connachtu, která byla ztělesněním oné moci a nadpřirozených schopností, jež byly v keltském

prostředí spojena s ženským prvkem. Nejen její manžel, král Aillill, ale i její početní milenci poznávali "milosti jejích údů", jak to poeticky pojmenovávaly staré texty. A její prestiž to nejen nesnižovalo, ale naopak zvedalo. V cyklu Rytířů kulatého stolu hraje významnou roli královna Ginevra. Její skutečné jméno ve velšských textech zní Gwenhwyfar, což znamená Bílý duch. Jeden z čelných rytířů této legendy, Lancelot, přiznává, že všechny jeho schopnosti vyplývají z lásky, jíž jej Ginevra obdarovává.

Vždy, když se začneme zabývat starými Kelty, narazíme na institut druidů, kteří jsou doloženi již od nejstarších antických textů po nejmladší legendy z počátků křesťanství. Ve fantasy příbězích, např. u Howarda, se o druidech hovoří jako o příslušnících tajuplné sekty, šířících zlo a zmar. Skutečnost je ale jiná. Druidové byli nejvyší keltskou kastou vzdělanců a kněží. Mnozí antičtí autoři, jako Diodoros Sicilský, o nich hovoří jako o filosofech, teolozích, věštcích a bardech. Příslušnost k této kastě nebyla dědičná. Člověk se mohl stát druidem jen díky svým schopnostem, vědomostem, moudrosti a vzdělání. Mnozí Keltové vstupovali do druidských škol, ale jen malé procento z nich se stalo úspěšnými absolventy. Školení trvalo asi dvacet pět let a bylo velice znesnadněno tím, že náboženské texty nesměly být zapisovány a každý druid musel vše nosit ve své paměti. A nebylo toho málo.

Druidové byli velice ctěni a váženi, mnohdy více než králové. V raně středověkém Irsku byli vysokými úředníky u dvora, jejich hlas měl často přednost před hlasem krále. V legendě "Táin Bó Cualnge" čteme, že u Ulatů (v Ulsteru) to bylo tak: Ulatové nesměli promluvit před svým králem, král pak nesměl promluvit před svými druidy. Dion Chrysostómos zase píše: *"Bez druidů král nesmí ani činit, ani rozhodovat; výsledkem tedy bylo, že druidové rozhodovali a králové byli jen jejich sluhy a vykonavateli jejich vůle."*

Obrovskou moc získali druidové díky právu geasa. Byly to zákony, přikazované jednotlivým lidem (i panovníkům), vázající je magickou mocí. Např. zákaz zabíjení jistých zvířat, zákaz cestování v určité dny, zákaz požívání jistých jídel - tedy jisté tabu. Porušení geasa mohlo přitáhnout pomstu nadpřirozených sil. Druidové určovali zásady a běda tomu, kdo je neuposlechl. Tu jej postihovala nejrůznější neštěstí, jako např. v pověsti "Immram curaig Maíle- Dúin" (Mael-Dúinova plavba). Když se její hrdina vypravoval na plavbu, určil mu druid Nuca počet lidí, které může vzít sebou. Když ale plavci odrazili od břehu, vrhli se tři Maelovi bratři do vody a plavali za lodí tak dlouho, až se Mael-Dúin ustrnul a vzal je na palubu. Zakrátko se rozpoutala bouře, plavci zabloudili a bratry potkal zlý osud.

Druidové byli také považováni za čaroděje a divotvůrce. Podle legendy "Cath Maighe Tured" o bitvě Tuatha Dé Danan proti Fomóraigům u Mag Turedu tam sehrál čarodějskou roli druid Figola, který vrhl na hlavy nepřátel

tři ohnivé deště a způsobil, že se jim i jejich koním zadržela moč. Druid Fraechan, pobočník krále Duarmaida v bitvě u Culdremne, vznesl kolem vojsk svého krále mocnou magickou hráz, jíž nepřátelé nedokázali překročit. Druidové dokázali ovládat živly, měnit den v noc, léto v zimu. Král Connu, sám druid, způsobil, že jednou v létě v celém jeho panství napadl sníh.

Pozice a politický vliv druidů byly příčinou toho, že druidové byli na Římany dobytých územích tvrdě pronásledováni, stejně jako po nástupu křesťanství v Británii. Druidismus se nejdéle udržel jen v Irsku, kde prožil svůj konec.

pokračování příště

Dech draka speciál

HRA PRO DVA HRÁČE

Síla oceli

Na zemi El Soghar se snáší tma.

V posledních paprscích slunce zvedá černá postava zkostnatělou ruku ke svým zeleným hadím očím a pohlíží k Osamělým horám. Tam, kde právě svalnatá ruka uchopila Meč Osudu. Na pláních se již shromažďují vojska obou stran, armáda živých proti armádě nemrtvých. Rozložití trpaslíci brousí veliké břity svých obouručných seker, rytíři sedlají koně a bílé pegasy shánějí do houfů jejich vůdci. Oživlé mrtvoly čekají bez pohnutí, jen jejich oči se lesknou v záři skomírajícího slunce jako rudé drahokamy. Nad nimi se ozývají nelidské výkřiky postav v černých pláštích, hrabat nemrtvých, ztracených duší.

Barbar přišel, aby změřil své síly s čarodějem.

Vyhraje silnější, ten, jemuž bude přát samotný Osud.

Boj začíná ...

Chcete i Vy zažít vzrušující zápolení mezi silami Dobra a Zla? **DECH DRAKA** pro Vás připravil novou strategicko-bojovou fantasy hru pro 2 hráče **SÍLA OCELI**! Vychází v září, stojí 43 Kč a objednat si ji můžete zasláním této části na adresu redakce.

Světy her na hrdiny

Vladimír Chvátil

Mým úkolem v tomto článku je podívat se na RPG - hry na hrdiny - obecně, z teoretického hlediska. Je určen všem, kteří se kdy pokoušeli tvořit vlastní pravidla nějaké takové hry, těm, kteří se pokoušeli upravovat si třeba DrD podle svého, i těm, kteří o tom alespoň přemýšleli. Bude patrně pokračovat i v dalších číslech, takže budete-li mít nějaký zajímavý názor, budete-li nesouhlasit s tím, co píšu, nebo budete-li to moci něčím doplnit, napište do redakce a v některém dalším čísle se můžete dočkat reakce.

Nebudu psát jen o DrD, AD&D nebo jakékoliv jiné konkrétní hře, budu se snažit vystihnout to, co všechny tyto hry spojuje (nebo by mělo spojovat). Pána jeskyně budu označovat obecně GameMaster.

Nejprve si zkusme uvědomit, co to vlastně hra na hrdiny je a čím se liší od her ostatních. Kdysi dávno, v prvních číslech Zlatého draka vycházela pěkná série článků o historii RPG. V ní jste se mohli dočíst, že RPG vznikly jako tzv. "hry s nenulovým součtem", tedy jako hry, v nichž mohou hráči vyhrát, aniž by jiný hráč musel prohrát. Toto je bezesporu zajímavý rys této kategorie her a jsou jím přímo vyvolány další její zvláštnosti.

Já největší rozdíl vidím ve vztahu mezi cílem a účelem hry. Účelem většiny her je bavit se, v tom nejsou RPG žádnou výjimkou. Kromě toho však mívají hry stanoveny i určitý cíl - dojít se všemi figurkami v člověče nezlob se do domečku, dát gól, postřílet všechny nepřátelské raketky, najít v pexesu co nejvíce dvojic, uhrát v kanastě co nejvíc bodů, dát soupeřovu králi mat. Cíl bývá pevně stanoven a hráči se jej snaží dosáhnout za použití všech svých schopností, přičemž jsou omezováni přesnými pravidly. A v tomto jsou právě RPG výjimkou. Teď byste jistě mohli namítnout, že každá pořádná hra na hrdiny má svůj cíl - dosáhnout co nejvyšší úrovně, nebo alespoň každé pořádné dobrodružství má svůj cíl, který hráčům dává GameMaster, a mně by nezbylo než souhlasit. Ano, i RPG mají svůj cíl, rozdíl je však jinde. Ve správně zahrané RPG totiž není cíl hry cílem hráče, ale cílem jeho postavy. A to je obrovský rozdíl. K dosažení tohoto cíle by se měly používat schopnosti, znalosti, povaha a motivace postavy, nikoliv jejího hráče. Jediným cílem hráče je zahrát si co nejlépe svoji postavu, tedy co nejlépe se bavit. A tady splývá pojem cíle hry a jejího účelu - cílem hry je vlastně hra sama.

Představte si, že by hráč hrál třeba člověče nezlob se jako RPG. Šel by např. se dvěma svými figurkami a kousek před domečkem by mu jednu vyhodili. Mohl by sice s tou druhou jedním hodem dojít do domečku, ale on to neudělá. Ty figurky byly totiž kamarádky a ta před domečkem počká, až jí druhá zase dožene. Nebo zatímco jedna krvelačná figurka odmítne zalézt do domečku, protože by si chtěla ještě někoho vyhodit, druhá důsledně odmítá někoho vyhodit, neboť jakákoliv forma násilí je proti jejímu přesvědčení. Myslím, že takto hraje člověče málokdo.

Bohužel, mnohem rozšířenější přístup je hrát RPG jako člověče nezlob se. Za nestvůru jsou zkušenosti - proč bych ji nezabil, když jsem silnější. Potřebuješ pomoc (Rudý kříž, lano...), tak zaplať - já chci také postoupit. Jsem zákonně zlý, tak všechny zamorduji, nejlépe až na konci dobrodružství (vyhodím je až před domečkem). Myslím, že tímto obdobím prošel mnohý z nás, než si uvědomil ten rozdíl, o kterém jsem se již zmínil. A kdo si jej nevědomil, měl by se radši vrátit k člověče nezlob se nebo k některé z jeho četných variant. Konec konců, i ta jeho RPG je vlastně takové složité člověče nezlob se, pouze nemá tak přesná pravidla, takže se hráč může víc pohádat.

Myslím, že na úvodní vyjasnění pojmu RPG by to stačilo. O vlastním způsobu hry, který je vlastně nejdůležitějším faktorem ovlivňujícím kvalitu hry, se ještě jistě zmíním později. Důležité je uvědomit si, že v RPG se ženou za svým cílem postavy a ne hráči.

Při psaní tohoto textu narážím na jeden problém - terminologie. O hrách obecně existuje jen velmi málo teoretické literatury. Je to patrně způsoben tím, že člověk si chce hrát a ne o hře teoretizovat, proto praktické literatury najde člověk dostatek. V matematice existuje obor zvaný teorie her, ten je však záležitostí spíše statistickou a kombinatorickou. Nejpovolanějším oborem, který by měl pojednávat o hrách, je patrně psychologie, ta však také zahrnuje jen některé aspekty hry. Uceleným pohledem na hry se prostě zabývá málokdo - já osobně si vážím především Miloše Zapletala, i ten však hry v první řadě sbíral.

Proto si zavedu termíny vlastní.

Většina RPG her má svá pravidla (ano, opravdu jen většina, jsou lidé, kteří hrají RPG jen jako takový rozhovor mezi GameMasterem a hráči). Výsledná kvalita hry je dána jednak kvalitou těchto pravidel a jednak přístupem hráčů a GameMastera ke hře. Nyní se zkusím zamyslet nad tím, čím je dána kvalita pravidel.

Já jsem si zvykl kvalitu pravidel posuzovat ze tří zásadních hledisek: hratelnost, reálnost a herní zajímavost. V poslední době získávám pocit, že existuje ještě další hledisko - atmosféra (je sice dána především způsobem hry, ale i pravidla k tomu mohou dát horší či lepší předpoklady).

Stručně k jednotlivým hlediskům:

Hratelnost - pravidla by měla být pokud možno co nejjednodušší, aby co nejméně zdržovala vlastní hru. Neměly by v nich být rozpory (měla by být konzistentní) a měla by zahrnovat co nejvíce situací (měla by být co nejúplnější).

Reálnost - u RPG her je často kladen požadavek, aby výsledná hra odpovídala co nejvíce našemu skutečnému světu nebo některému ze světů podobných.

Herní zajímavost - herně dobrá hra by měla být především jistým způsobem vyvážená, tj. nějaká nejlepší taktika by buď neměla existovat nebo by měla být proměnlivá (u her více hráčů, kdy nejlepší taktika závisí na taktice spolu-/protihráče a vlastně se neustále vyvíjí) nebo by měla být velice složitá. Je rovněž třeba vyvážit roli náhody ve hře - hra musí do značné míry záviset na hráči, ale nesmí být předem přesně vypočitatelná. V neposlední řadě patří k herně dobré hře jistá spravedlnost.

Atmosféra - pravidla ostatních (ne RPG) her mohou vytvářet atmosféru vhodnou motivací (kosmická bitva, bitva u Slavkova, z pohádky do pohádky...). U RPG je tato motivace samozřejmostí, atmosféru hry pak určuje, jak dobrou atmosféru má svět, který pravidla popisují, ale i míra znalostí hráče o tomto světě. Pokud si nikdy nejsem jist, co ten druhý umí, pokud netuším, jak a proč celý svět, magie, život funguje, má pro mě hra mnohem větší nádech tajemnosti.

Existují ještě další hlediska pohledu na pravidla - etické hledisko, fyzická náročnost a bezpečnost (u RPG celkem odpadá), nákladnost a dostupnost herních pomůcek a prostředí (u RPG nejen figurky a kostky, ale třeba i počítače) a další. O těch se ale zmiňovat dále nebudu, budu předpokládat hry bezpečné, fyzicky nenáročné, nenákladné a etické hledisko ponechám na úvaze každého z vás.

Je zřejmé, že jednotlivé aspekty kvality pravidel se navzájem často vylučují. Mám-li jednoduchá pravidla, těžko mohou být reálná, herně dobrá pravidla zase mohou být dost složitá, atmosféra a herní zajímavost se také trochu vylučují (neznalost pravidel tvoří atmosféru, ale snižuje herní zajímavost), reálná pravidla nebývají příliš herně dobrá (náš svět je sice zajímavý, ale hra dokáže být zajímavější), v tajemném a složitém světě mohou být těžko popsány všechny situace atd. Tvůrce hry pak stojí před problémem, jaký kompromis zvolit. Tím je přímo vyloučena existence nějakých "ideálních pravidel", neboť každému vyhovuje trochu jiný poměr základních složek ve hře. V RPG by však mělo být vše zastoupeno víceméně rovnoměrně. Jednotlivé extrémy podle mne nejsou dobrou RPG hrou - chybí-li hratelnost, nelze hru vůbec hrát, chybí-li zcela reálnost, člověk se do hry těžko vcítí, chybí-li herní zajímavost, stává se hra jednotvárnou, důsledkem absence atmosféry je klasický "špatně zahraný dračák".

pokračování příště

Žena - a mág?

Nakladatelství Talpress pro nás letos připravilo další dva romány z cyklu Terryho Pratchetta "Úžasná Zeměplocha". První z nich se v knihkupectvích objevil koncem června a nese název "Čaroprávnost". Už ten napovídá, že v tomto příběhu půjde zejména o magii. Všechno začíná v okamžiku, kdy umírající mág Podomní Kšaft odkáže svou magickou hůl právě narozenému osmému synovi osmého syna (neboť takové dítě se podle zeměplošské tradice stane mágem), aniž by tušil, že novorozeně je ve skutečnosti dcera. Možná za tímto omylem stojí nějaká vyšší moc, kdo ví. Když pak malá Eskarina trochu povyroste, magické síly ukryté v holi se probudí a začíná kolotoč událostí, který nakonec způsobí, že se Esk vydá do Ankh-Morporku na neviditelnou univerzitu, aby se pokusila zbořit jednu z nejstarších zeměplošských tradic, podle které je vyšší magie ženám zapovězena. A bláznivá dobrodružství pokračují. Dovíme se přitom mnoho o magii samotné, o magických kastách, poznáme rozdíl mezi mágem a čarodějnicí (a zjistíme, že taková zkušená venkovská čarodějnice může být někdy i schopnému mágovi důstojným protivníkem). Dozvíme se také, že nestačí jen umět magii používat, ale je neméně důležité také vědět, jak ji nepoužívat, a co se všechno může stát, když se tyto zásady nedodržují.

A to vše je (jak známe už z předchozích knih Terryho Pratchetta) i tentokrát okořeněno notnou dávkou humorných nápadů a slovních hříček (nechybí ani parodie, často na zcela neočekávaná témata), takže čtenář se opět skvěle baví. Mnohým možná bude scházet Mrakoplaš s Dvoukvítkem či Zavazadlo, ale myslím, že noví hrdinové - Bábi Zlopočasná a malá Esk (a samozřejmě magická hůl) - jsou jim důstojnými nástupci. Ostatně v následujících knihách přijdou další a další, a i s Mrakoplašem se začas opět shledáme.

Terry Pratchett: Čaroprávnost. Přel. Jan Kantůrek. Obálka Josh Kirby. Praha, Talpress 1994. 280 s. 59 Kč.

-mk-

Opravdu děsné Království děsu

Ani jsme si nestačilipořádně zahrát "Stín na písku" a je tu další dobrodružství Lone Wolfa - "Království děsu", první z cyklu Magnakai Gamebook. Takže můžeme posoudit, jak se Joe Dever vyrovnal s problémem rostoucího rozdílu v počtu zvládnutých disciplín Kai mezi "veteránem" a "nováčkem". Vyřešil jej vskutku šalamounsky - na začát-ku se hráč doví, že zvládl všechny disciplíny Kai, stal se Mistrem Kai a začal studovat disciplíny Magnakai. To by samo o sobě nevadilo, ale Magnakai jsou v podstatě Kai v bledě modrém - s jinými názvy a posílenými účinky. Takže hráč, který úspěšně zvládl všech pět předchozích dobrodružství, najednou zjistí, že všechny jeho pracně nabyté schopnosti jsou pryč a že musí zčínat výcvik jakoby znovu od začátku - a navíc z deseti disciplín Magnakai ovládá jen tři.

Musím ale uznat, že cyklus Magnakai přináší i některá zlepšení. Například Kruhy vědění zlepšující

Umění boje a Kondici, nebo docela šikovně vyřešený způsob používání luku (se střelnými zbraněmi jsou v gameboocích vždycky potíže). Uvidíme, co přinesou další díly - je slíbeno zdokonalování disciplín Magnakai.

A teď už k vlastnímu dobrodružství. Opět mi (tentokrát už opravdu naposled, ale předpokládám, že tato má výtka se bude vztahovat i na další, chystané knihy) nezbývá než konstatovat, že i zde se projevuje zhoubný vliv Sommerswerdu. Tuto mocnou zbraň považuji za autorovu zásadní chybu (ba přímo katastrofální úlet), která zbytečně snižuje kvalitu celého cyklu. Jestliže je problematické dimenzovat dobrodružství tak, aby bylo srovnatelně obtížné pro bojovníky, jejichž Umění boje se liší o 9 bodů, pak pro rozdíl 17 bodů je to téměř (ne-li úplně) nemožné. A Deverovi se to bohužel nepodařilo *(Skutečný rozdíl mezi bojovníky Kai však může bohužel přesáhnout i 30 bodů - pozn. redakce).*

Tolik k Sommerswerdu. Dobrodružství samotné je docela pěkné, dostatečně zkomplikované hojným používáním peněz, předmětů a informací, a má i rozumnou délku. O to více je hráč zklamán, když zjistí, že je v knize až nebývale mnoho chyb, jak autorových, tak tentokrát i vydavatelských (k těm nejhorším patří přehozené odkazy na následující body; ve dvou případech dokonce chybí). U některých ani nelze určit, kdo je má vlastně na svědomí; zde by pomohl snad jen originální text. Autorovi bych vytkl kromě obvyklých drobnějších logických hhybiček jednu zcela zásadní - při souboji s horkokrevným šlechticem Roarkem není až tak nepravděpodobné, že to zmíněný šlechtic nepřežije, přesto však o několik dní později znovu Lone Wolfovi zkříží cestu a značně mu ztrpčuje život. Přitom rozhodně nevypadá na to, že by právě prodělal reinkarnaci. Joe Dever se zkrátka stal obětí svého vlastního soubojového systému.

Jestliže tedy "Stín na písku" trochu pozvedl úroveň celého cyklu (míním teď dobrodružství již vydaná u nás), pak "Království děsu" ji opět srazilo do průměru. A to je škoda.

J.Dever: Království děsu. AFSF, Praha 1994. 52 Kč.

-mk-

Změny pravidel pro pokročilé

Martin Klíma

Možná jste si při shánění pravidel pro experty (marném!) povšimli, že vyšla nová verze pravidel pro pokročilé, konkrétně verze 1.3. Od verze číslo 1.2 se však liší jen málo, ale dost na to, aby si zasloužila vlastní číslo.

Protože vás však nechceme připravit o dalších 65 respektive 45,50 korun, přinášíme v tomto čísle Dechu draka kompletní seznam všech odlišností mezi oběma verzemi. S jeho pomocí si ze svých PPP v. 1.2 sami snadno zrobíte verzi 1.3.

Typografická poznámka: Na začátku odstavce je vždy tučně vytištěn titulek části, kde se změna nachází, a u pravého okraje sloupce je uvedeno číslo stránky, kde se ve verzi 1.2 měněná část nacházela.

Změna v berserkra 7

Berserkra je také možné ochromit nebo spoutat zaklínadlem. Pokud v tomto stavu setrvá alespoň 1 směnu, bojové šílenství pomine.

Útok z obrany 7

Tuto schopnost však může šermíř použít jen při prvním útoku, který je na něj v daném kole veden.

Zaklínadlo "Chraň před dračím dechem" 7

magenergie: 10 magů

dosah: dotyk

rozsah: 1 tvor

vyvolání: 1 kolo

trvání: 3 směny

Magické zrcadlo 7

Kouzlo seslané s magenergií menší nebo rovnou polovině magenergie pole se buď odrazí (80% šance) nebo bude pohlceno, (zbytek případů). U kouzel seslaných s menší nebo stejnou magenergií než je celková magenergie pole (ale větší než poloviční) je poměr obrácený (tj. 01–80 pohlcení, 81–00 odražení — v tomto případě je pole zničeno a magické zrcadlo skončilo). Kouzla seslaná s větší magenergií, než je magenergie pole, ale menší nebo rovnou dvojnásobku, mají 80% šanci, že budou pohlcena, v ostatních případech nezeslabena projdou a pole zničí. U kouzel s ještě větší magenergií je poměr obrácený.

Telepatická ochrana 8

Toto kouzlo chrání postavu, na kterou bylo sesláno, před všemi formami nepovolené telepatie (viz Telepatie straně 9) a hraničářskými kouzly, které působí na psychiku (např. *Zmam osobu*). Neposkytuje ochranu před podrobováním a před mentálním soubojem ani před kouzelnickými kouzly.

Úkryt 8

Ve všech případech platí, že terči zůstává jeho původní inteligence a všechny ostatní stupně vlastností se mění podle nového těla.

Telepatie 10

Úspěšné nepovolené vnuknutí nebo čtení může trvat nejvýše 1 kolo, pak si hraničář musí házet znovu. Neúspěšný pokus o nepovolené vnuknutí nebo čtení není možné odhalit.

Hůl 11

Hůl je téměř 2 sáhy dlouhá, perfektně vyvážená, má ÚČ 7/–2 a váží 30 mn. Je to obouruční zbraň, ale postava s ní neztrácí iniciativu.

Hněv lesa 13

0 - **nic** -bytost si kouzlo neuvědomuje.

Cit dřeva 13

magenergie: 2 magy
vyvolání: 1 kolo
četnost: kdykoliv
působení: 6.úroveň

Cit kamene 13

Položením dlaně na skálu je druid schopen odhalit blízké jeskynní prostory, jejich přibližný směr a vzdálenost. Stejně tak může ve skále odhalit například pramen.

Pouto krve 13

Vztažením rukou dokáže zraněný druid uprosit libovolné lesní zvíře (nebo smečku, podobně jako při odvracení zvířat), aby ně něj neútočilo (tato ochrana pak trvá ještě jeden celý den, ale vztahuje se jen na toto konkrétní zvíře respektive smečku).

Prasátko 15

Toto kouzlo lze použít pouze za slunného dne, když je slunce nad obzorem. Čepel zbraně se v chodcově ruce natočí tak, že její lesklá plocha "blýskne" protivníkovi do očí. Chodec má v tomto kole bonus +2 k hodu na iniciativu a v dalším +1 (respektive +4 a +2 se stříbrným mečem a +6 a +3 se zlatým mečem — viz *Transmutace* níže). Kouzlo lze použít jen 1 x za kolo, avšak při vyvolání během dvou a více kol po sobě se bonusy mohou sčítat (celkem tedy na +3 (respektive +6 a +9)).

Rychlý pochod **18**

K podobnému rychlému pochodu může přimět i jiné postavy v družině, pokud mají vytrvalost (viz kapitola Pohyb pod širým nebem na straně 52) větší než 11, ale pak je rychlost pouze o polovinu vyšší, než by byla normální pochodová rychlost nejpomalejší postavy.

Tabulka léčivých lektvarů **19**

Lektvar	Magenergie	Cena	Výroba	Léčí za	Četnost
Rudého kříže	5	10 zl	1 sm	2+1k6	6 směn
Bílé hvězdy	8	19 zl	2 sm	3+2k6	18 směn
Modré hvězdy*	28	24 zl	3 sm	4+3k6	1 den
Horské rosy*	37	35 zl	4 sm	5+4k6	3 dny
Chodce Jana*	46	50 zl	5 sm	6+5k6	1 týden

Tabulka Welfových lektvarů **19**

	složka vlastnosti			složka zlepšení	
	Mag	Zlat.		Mag	Zlat
Sil*	8	10	+1	16	25
Obr*	24	25	+2	65	100
Odl*	51	40	+3*	144	225
Int	77	80	+4*	260	400
Chr	55	35	+5*	400	625

*Tyto lektvary dokáže vyrobit jenom pyrofor.

Salamandr **21**

Postavy, které v hodu proti pasti uspějí, jsou zraněny jenom za 2–12 životů. Ti, kdo měli smůlu, ztrácejí polovinu okamžitého počtu životů **(nejméně však 12 životů)**, kromě toho na nich shoří všechno látkové a kožené

Undina **22**

Undina může pohánět i vodu z kopce; pro to platí stejná pravidla jako prve a spočtená rychlost se přičítá k rychlosti, kterou by voda měla "sama od sebe". Vodu tekoucí z kopce může také o spočtenou rychlost zpomalit.

Útočný démon proti **25**

Toto je jiný oblíbený druh útočného démona. Proti dané nestvůře dává dvakrát větší bonus k síle zbraně než útočný démon z téže sféry, ale proti všem ostatním protivníkům jen poloviční (zaokrouhluj dolů). Pokud je tento démon povolán z vyšší sféry, než kde je poprvé uveden, zvětší se vzdálenost, na kterou zareaguje na přítomnost nestvůry, o 5 sáhů za každou sféru. Kromě toho platí všechna pra- vidla i omezení o síle, útočnosti i sesílání kouzel, jako u obyčejných útočných démonů. Pro účely těchto výpočtů ber jako bonus k síle zbraně bonus obyčejného útočného démona z téže sféry.

PŘÍKLAD: Z jedenácté sféry — Laviah — je možno povolat útočného démona proti nemrtvým, který bude mít 10 magů na den, dosah 60 sáhů (= 25 + (11 - 4) x 5), v boji s nemrtvými bonus k síle zbraně +12 (= 2 x (11- 10/2)) a bonus k útočnosti +8 (= 2 x 2 x (11 - 4 - 10/2)) a v boji s ostatními tvory bonus k síle zbraně +3 a k útočnosti +2. Tohoto démona bude možné zaklít do zbraně se silou nejméně 6 a útočností nejméně 4 (proti nemrtvým pak bude mít 18/+12, proti ostatním 9/+6).

Démon meče **26**

Nebuď překvapen, až tě nějaký hraničář požádá o zaklení tohoto démona do svého meče. Při vyvolávání z vyšších sfér získává tento démon 1 mag vlastní magenergie na den za každou vyšší sféru a jeho bonus k síle zbraně se zvyšuje o 1 za každé dvě vyšší sféry. Magenergie se neztrácí, ale v meči ji nikdy nemůže být více, než kolik je jí tam chodec schopen přelít.

PŘÍKLAD: Démon meče vyvolaný ze sféry Mahasiah bude mít na den 4 magy vlastní magenergie (navíc k té, kterou do meče přelije chodec) a meč samotný bude mít sílu 9/0 místo 7/0.

Rachejtle jsou naváděné bílým bleskem **31**

Bílý blesk *Kedar karab* **(vložit na str. 38)**

magenergie: 5 magů

dosah: 100 sáhů

rozsah: 1 tvor

vyvolání: 1 kolo

trvání: ihned

Toto kouzlo se vzdáleně podobá *modrým bleskům*, ale v jednom kole lze seslat toliko jeden *bílý blesk*.

Bílý blesk způsobí zranění za 1–6 (1k6) životů.

Tabulka zvyšování nebezpečnosti **31**

Zvýšení nebezpečnosti o	1	2	3	4	5	6
Počet magů	50	100	200	350	550	800

Mentální souboj **36**

Druhou novou schopností mága je mentální souboj. Takto se mág může utkat i s postavami, které si nemůže podrobit. Podívej se znovu na Tabulku nepodrobitelných povolání: toto jsou povolání, která můžeš vyzvat na mentální souboj. Zde není důležitá úroveň protivníka a proto existují postavy, které je možné jak podrobit, tak vyzvat na mentální souboj.

Bílá střela **38**

Podobá se *ohnivé kouli*: po jeho seslání vyletí z čarodějovy ruky střela ne větší než velká kroupa a kdekoli do vzdálenosti 120 sáhů vybuchne v kouli bílého světla o průměru 15 sáhů. Každý magický tvor uvnitř koule je zraněn za 3–18 životů.

Cizí oči **38**

Cizí oči *Nakerí ejnim*
magenergie: 8 magů
past: Int – 7 – 0 (stejná u *cizí uši*)
dosah: 20 sáhů
rozsah: 1 živý tvor
vyvolání: 1 kolo
trvání: 12 směn

S pomocí tohoto kouzla se čaroděj může dívat očima kteréhokoliv tvora v dosahu. Čaroděj musí být schopen alespoň zhruba určit místo, kde se tento tvor nachází.Kouzlo trvá, i když se tvor vzdálí z dosahu.

Clona myšlenek **38**

Toto zaklínadlo poskytuje ochranu před všemi hraničářskými kouzly, které působí na psychiku, stejně jako před nepovolenou telepatií. Proti kouzlům *čtení myšlenek, kouzelná rušička cizí oči a uši* dává bonus +2 k hodu na past.

Orxanův zámek **41**

PŘÍKLAD: Čaroděj uzavře 5 coulů tlustou dřevěnou bránu o rozměrech 2 x 2 sáhy Orxanovým zámkem a použije na to 21 magů. Nebezpečnost při otvírání dveří silou bude 14, na otevření kouzlem *beranidlo* bude zapotřebí 41 magů.

Oživ neživého **41**

Při každém zaostření vůle však musí věnovat na každého nemrtvého, který jej v tu chvíli poslouchá, jednu šestinu magenergie spotřebované na jeho oživení.

Zmiz **44**

Po seslání tohoto zaklínadla zmizí jeden živý tvor (pokud neuspěje v hodu proti pasti) nebo jeden neživý předmět (proti pasti hází majitel předmětu, pokud je přítomen; pokud není, proti pasti se nehází). Při mizení živých tvorů je potřebná magenergie 3 x životaschopnost – 3 (nejméně však 9 magů), v druhém případě je zapotřebí 1 mag na každých 100 mn, které mají zmizet. Toto zaklínadlo nelze použít na žádné magické tvory ani magické či prokleté předměty.

Nenápadnost **44**

Tato schopnost závisí na úrovni lupiče a na podmínkách, ve kterých se pokouší ji uplatnit. Závislost na úrovni ukazuje již zmíněná Tabulka zvláštních schopností lupiče. Tam uvedenou pravděpodobnost je ještě třeba zvětšit (nebo zmenšit) podle Tabulky nenápadnosti a k výsledku přičíst dvojnásobek bonusu za charisma.

Tabulky **45, 49**

Řádky Převleky až Vybírání kapes jsou prohozené mezi lupičem a siccem.

Klíč **45**

Magický klíč je vyřezaný z jednoho kusu horského křišťálu. Je asi 20 coulů dlouhý a průsvitný až průhledný. Sestává ze tří částí — držadla, dříku a ozubení. Držadlo je asi sedm coulů široký kruh připomínající velkou čočku, dřík je kulatá, asi dva couly tlustá tyčinka, která se na konci zužuje do špičky, která je za normálních okolností úplně hladká. Při zastrkávání do zámku se však špička vytvaruje do ozubení přizpůsobí jeho tvaru. Dolní strana dříku se pozná podle malého žlábku. Ke klíči se také přidává dřevěná, 10 coulů dlouhá krabička se stříbřitým práškem. Klíč umí používat toliko lupič.

Klíč **46**

Je-li v klíči alespoň 1 mag, začne dva sáhy od tajného vchodu tiše a temně hučet.

Boj v útoku **48**

Z této tabulky plyne například to, že hobit lupič útočící na krolla jej může (bez výskoku) zasáhnout kopem jen do kolena. ... Při útoku se postupuje stejně, jako při boji tváří v tvář, tj. k číslu v tabulce se přičte bonus za sílu (odečte postih) a hod 1k6. Do OČ protivníka se nepočítá kvalita zbroje a je tedy rovno 1 plus bonus za obratnost (minus postih). Obránce si také hází 1k6.

Plavání **60**

PJ může upravit past zejména podle teploty vody (Ve vodě chladnější než 5 °C je v podstatě nemožné přežít déle než čtvrt hodiny) a podle naložení a únavy (Za každý stupeň naložení anebo únavy vzrůstá nebezpečnost o 1).

opravy v Příručce PJ příště

Celoroční soutěž o zajímavé ceny

4.kolo - PŘEZDÍVKY

Na následujících řádcích naleznete přezdívky postav či bytostí ze sedmnácti známých fantasy děl šesti různých autorů. Vaším úkolem je ke každé přezdívce přiřadit původní jméno postavy či bytosti. Jméno musí být co nejúplnější (tj. lze-li např. v dotyčném díle nalézt jméno i příjmení hrdiny, požadujeme uvedení obou).

Chodec .....
Bílý jezdec .....
Červivec .....
Temný elf .....
Krahujec .....
Odesílatel osmi .....
Hennovlasá Babina .....
Bábi .....
Kokodák .....
Cikáda .....
Očko .....
Kníže v Šarlatovém plášti .....
Král bez království .....
Toulavý bůh .....
Stahovač z Boží země .....
Kouzelná moucha .....
Rytíř prázdné pochvy .....

Odpovědi zašlete do konce roku na adresu redakce.

Anketa

Chtěli bychom, aby tento časopis v co největší míře splňoval vaše představy. Proto v každém čísle naleznete anketu, jejímž prostřednictvím můžete ovlivňovat jeho náplň. Stačí všechny příspěvky v daném čísle ohodnotit podle následující stupnice a vyplněnou anketu zaslat co nejdříve na adresu redakce

0 - ani jsem radši nečetl
1 - zbytečně zabírá místo
2 - mohlo to být horší
3 - stálo za přečtení
4 - jen houšť a větší kapky
5 - skvělé, úžasné, vynikající

Dnes máte pro malý počet příspěvků poněkud ulehčenou práci.

Nepostradatelný malý princ 5

Princezny nejsou nevinné 3

Keltové 4

Světy her na hrdiny 4

Žena - a mág?

Opravdu děsné Království děsu

Změny Pravidel pro pokročilé

ROZŠÍŘENÍ ČASOPISU: ANO / NE

Poznámky a připomínky:

Jméno a adresa:

Figurky pro hru Dračí doupě podle vlastních modelů s výhradním souhlasem autorů hry vyrábí a prodává firma **NERO** - Jiří Neruda.

DRAČÍ DOUPĚ

V PRODEJNĚ

CÍNOVÝ VOJÁČEK

první specializovaná prodejna v Praze

SLEZKÁ 16 PRAHA 2 120 00

tel : 02 / 25 83 41

Otevřeno:

pondělí - čtvrtek 10 - 18

pátek 10 - 16

Dech draka časopis pro ctitele fantasy a her na hrdiny

Toto číslo vychází v srpnu 1994.

Vydavatel a redakce: Rostislav Řeha, Želivského 5, 736 01 Havířov-Podlesí

E-mailové spojení: kuceram@risc.upol.cz

Tel: prac.dny: (069) 23 11 07 / kl. 17

(069) 23 11 65 / kl. 17

víkendy : (069) 611 29 92

Registrační značka: MK ČR 6789

Nevyžádané rukopisy se nevracejí.

1.strana obálky:Petr Krátký

Dech draka

© 1994